Belgien bfr 139,- Dänemark dkr 26,50 Italien Lit 7.000
Luxemburg Lfr 139,- Niederlande hfl 7,80 Österreich öS 49,-
Schweiz sfr 6,50 Spanien Pta 625 ISSN 0946-6304

PC Games

5/99 nur DM 6,50

Die Nr. 1

Theme Park 2

Abgefahren: Exklusive Bilder und bislang geheime Informationen zu Bullfrogs Freizeitpark-Simulation

Star Wars

Enthüllt: Alles über das Action-Adventure und das Rennspiel zum brandneuen Star Wars-Kinofilm

Im Test: Heiße Weltraum-Action mit X-Wing Alliance

Tips & Tricks: Siedler 3 - Missions-CD, Superbike. **Getestet:** Civ: Call to Power, Commandos: Im Auftrag der Ehre, Warzone 2100. **Hardware:** CPUs im Vergleich.



WHATS UP?

Führungswechsel

Di., 09. März 1999
Grüner wird's nicht: In einem Fax an große Warenhausketten (da_runter Media Markt, Pro-Markt, Saturn, Karstadt, Kaufhof) fordert Volker Bulla dazu auf, das Rennspiel *Autobahn Raser* sofort aus den Regalen zu nehmen. Der Vorwurf: „Mit dem Vertrieb eines solchen Computerspieles leisten Sie einer zunehmenden Rücksichtslosigkeit im Straßenverkehr Vorschub. Konterkariert werden alle Bemühungen der Verkehrswacht, der Polizei etc. für Verkehrserziehung." Den Text eines *Autobahn Raser*-Inserats scheint Volker Bulla auswendig gelernt zu haben, gespielt hat er das Rennspiel aber offenbar nicht. Was ihn aber nicht davon abhält, in seiner Eigenschaft als Fraktionsgeschäftsführer von Bündnis 90/Die Grünen derart qualifizierte Aussagen von sich zu geben. Alexander Vesely, Pressesprecher von Koch Media, nimmt's gelassen: „Es ist doch immer wieder erbaulich, für was Politiker neben dem wirklich wichtigen Tagesgeschäft alles Zeit finden." Gut, daß wir verglichen haben...

Mi., 10. März 1999
Eidos Interactive lädt zum *Braveheart*-Bestaunen nach Glasgow und natürlich senden auch wir einen Diplomaten, der uns Kunde von Red Lemons ungewöhnlichem 3D-Strategietitel bringen sollte. Peter Kusenberg hat dann alle Hände voll zu tun, sich der völlig unschottischen Freigiebigkeit seiner Gastgeber zu erwehren, um nicht mit allerlei Delikatessen zu Tode gemästet zu werden. Highlight der Reise ist ein echter Dudelsackschotte, der nicht nur während des Essens, sondern eigentlich zu jeder Gelegenheit die Ohren der anwesenden Kontinentaleuropäer ähnlich stark strapaziert wie einst die englischen Häscher den schottischen Nationalhelden William Wallace. Natürlich trägt der Dudel-Highlander trotz Temperaturen um den Gefrierpunkt die landesübliche Tracht und versichert uns glaubwürdig, daß unter dem berühmten Rock tatsächlich gar nichts sei. Ein gewisser Mel Gibson ließ sich entschuldigen. Was sich hinter dem Eidos-Titel Braveheart verbirgt, erfahren Sie auf Seite 58.

Mo., 12. März 1999
Wer regelmäßig einen Blick ins Impressum wirft, wußte es bereits im vergangenen Monat: Nach über fünf Jahren an der Spitze der PC Games kümmert sich Oliver Menne jetzt als Vorstand der COMPUTEC MEDIA AG unter anderem um das Mannschaftsspiel unserer PC- und Videospielmagazine in Deutschland, den USA, in Großbritannien und anderen Ländern. Vorteil für PC Games-Leser: Noch mehr brandaktuelle und exklusive Reportagen durch direkte Vorort-Berichterstattung. Hm, und bei wem steht jetzt das Wort „Chefredakteur" auf der Visitenkarte? Seit 1. Februar ist der bisherige Stellvertreter Thomas Borovskis für Europas meistverkauftes PC-Spiele-Magazin verantwortlich – ein Mann der ersten Stunde, der über Jahre hinweg den Cover-CD-ROMs seinen Stempel aufgedrückt hat. Die neue Nummer 2 bei der Nummer 1 heißt Petra Maueröder, ebenfalls von Anfang an bei PC Games. Als Gastkommentator bleibt Action-, Sport- und Rollenspielfanatiker Menne seiner Leserschaft allerdings weiterhin erhalten.

Do., 25. März 1999
Unverhofft kommt oft, zum Beispiel Post von Westwood: Ein fertigverpacktes *Lands of Lore 3* liegt auf dem Schreibtisch – viel zu spät für einen fundierten Test, wie man ihn als PC Games-Leser erwartet. Die deutsche Electronic-Arts-Niederlassung hat diesmal davon abgesehen, der deutschen Fachpresse rechtzeitig eine Vorabversion des mit gar nicht mal so viel Spannung erwarteten Rollenspiels zur Verfügung zu stellen. Spielekauf auf eigene Gefahr: Argwöhnische Abenteurer warten die Besprechung in der kommenden Ausgabe ab.



Einen frühlingsfrischen April und viel Spaß mit der Ausgabe 5/99 wünscht Ihnen

Ihr PC Games-Team

INHALT

RUBRIKEN

CD-ROM 179
Hotlines 214
Impressum 216
Inserentenverzeichnis 214
Leserbriefe 213
News 8
So testen wir 78
Vorschau 218
Editorial 3

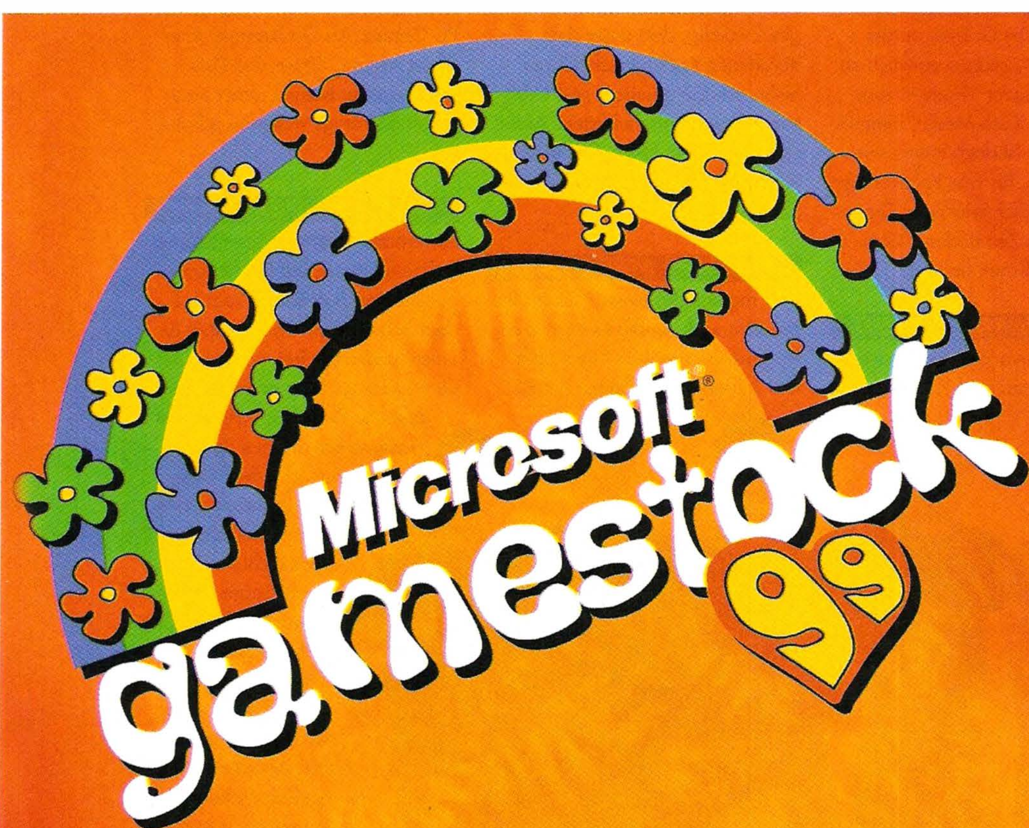
SPECIAL

Blizzard-Actionfiguren 26
Fast wie Weihnachten: Wir verlosen Blizzard-Goodies und wertvolle Raritäten.

Microsoft Gamestock 29
Florian Stangl berichtet über Love, Peace und Games von der Microsoft-Spielemesse.

Quo Vadis, Larry Laffer? 42
Al Lowe trennt sich von Sierra. Bedeutet dies das Aus für Baggerkönig Larry?

Wing Commander Filmkritik 40
Nach dem Filmstart in den USA: Kann Chris Roberts' Ausflug in die Kinowelt überzeugen?



Love, Peace & Games

Einmal im Jahr lädt Microsoft alles, was Rang und Namen hat, zu einer Art Spielefestival ein, auf dem die kommenden Attraktionen des Software-Giganten präsentiert werden. Florian Stangl konnte hier für Sie einen genauen Blick auf Age of Empires 2, die neuesten Hits von Digital Anvil und das grandiose Weltraumepos Freelancer werfen.

29

Feedback: Adventure 152
Die Ergebnisse der aktuellen Leserumfrage. Hat das Adventure noch eine Zukunft?

Lionhead: Tagebuch, Teil 17 162
In der neuesten Folge unserer Seifenoper macht Steve Jackson sich Gedanken über die Zukunft des PC als Spieleplattform.

Insight: Tim Schafer 158
Alles über den Mitschöpfer des legendären Guybrush Threepwood und seine jüngste Kreation Manny Calavera.

PREVIEW

Braveheart 58
Das Spiel zum Kinohit. Wir werfen einen Blick unter den Schottenrock der Programmierer.

Land der Hoffnung 68
Konkurrenz für die *Siedler*? Ein erster Eindruck von Innonics komplexem Aufbaustrategie-Projekt.

Die Völker 74
Störche im Weltall. JoWoods humorvolle Alternative zu *Anno 1602*.

Might & Magic 7 60
Eines der erfolgreichsten Rollenspiele aller Zeiten geht in die siebte Runde.

Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung 54
Vor dem Kinostart: Obi-Wan Kenobi und seine Freunde im offiziellen Adventure zum neuen *Star Wars*-Film.

Star Wars Episode 1: Racer 50
...und noch etwas zum Krieg der Sterne. Anakin Skywalker brilliert in einem futuristischen Action-Racer.

Streetwars 62
Im inoffiziellen *Constructor*-Nachfolger schlagen Sie die Karriere eines Mafiabosses ein.

Submarine Titans 72
Ein australisches Entwicklerteam taucht ab: Echtzeitstrategie in den Tiefen des Meeres.

Theme Park World 44
Exklusiv: PC Games besuchte Bullfrog und warf einen ersten Blick auf den *Theme Park*-Nachfolger.

Quake 3 Arena 64
Die meisterwartete Multiplayerschlacht aller Zeiten? id Softwares Grafikspektakel steht kurz vor der Fertigstellung.

REVIEW

Aliens vs. Predator 116
Blaze & Blade 114
Brian Lara Cricket 133
Civ: Call To Power 80
Commandos:
Im Auftrag der Ehre 120
Deer Hunter 2 133
Der Korsar 98
Die Siedler 3 – Missions-CD 138
Eliminator 133
F-16 Aggressor 136
Galador 134
Grand Theft Auto: London 134
Imperialismus 2 112
Lander 110
Luftwaffe Commander 110
Machines 100
NASCAR Revolution 114
North vs. South 110
Recoil 133
Star Trek: Starship Creator 134
Silver 128
Starsiege 108
Twisted Mind 110
TOCA 2 142
UEFA Champions League 114
Verrat in der Verbotenen Stadt 110
VIVA Football 134
Warzone 2100 146
X-Wing Alliance 92
You Don't Know Jack 2 114

HARDWARE

CPU-Special 168
Große Markt bersicht mit allen Spiele-CPUs von Intel und AMD.

News 164
Microsoft sorgt mit neuen Spiele-Controllern für Aufsehen.

Referenzliste 178
Die Empfehlungen der Hardware-Redaktion.

Voodoo3 166
Das neue Aushängeschild von 3Dfx im ersten redaktionellen Praxistest.

TIPS & TRICKS

Inhaltsverzeichnis 181
Tips-&-Tricks-Index 182
Die Siedler 3 – Missions-CD 184
Superbike World Championship 187
Rollercoaster Tycoon 193
Rückkehr nach Krondor 197
Pizza Syndicate 203
Gemischte Kurztips 207

INHALT CD-ROM

Auf der PC Games CD-ROM finden Sie Demoversionen aktueller Spiele sowie zahlreiche Treiber, Updates und Specials. Auf der PC Games PLUS-Edition für DM 19,80 finden Sie zusätzlich eine Vollversion von Panzer General 2. Die praktischen CD-Booklets mit den Anleitungen finden Sie zusammen mit den Backlays auf Seite 179.

Demos (CD 1)

- Deer Hunter 2
- Grand Touring
- Half-Life (dt. Version)
- Lander
- Live Wire
- Machines
- Mike Steward's Pro Bodyboarding
- Piranha
- Rollcage
- Skat 3000
- Twisted Mind
- WCW Nitro
- Worms Armageddon

Specials (CD 1)

- Meridian: Renaissance-Zugangssoftware
- MS Internet Explorer 4.0
- GO-Lobby
- Subspace-Zugangssoftware
- GPL-Gewinnspiel
- Gamespy
- Winamp
- WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testversion)
- Lesereinsendungen
- Feedback: Star Wars
- Return to Krondor - Savegames
- Hardwareumfrage mit großer Verlosung
- X-Wing Alliance - Viedeoreportage

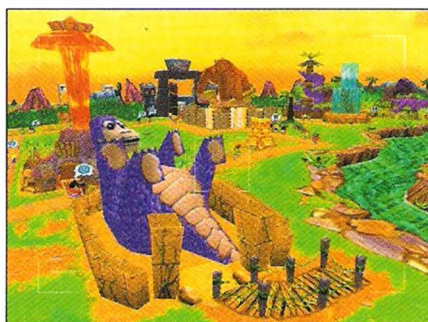
Bugfixes/Updates (CD 1)

- Alpha Centauri V2.0 Beta (engl)
- Anno 1602 Patch #4 (deu)
- Army Men V1.2 (engl)
- Axis & Allies V1.32 (engl)
- Baldur's Gate V1.14315 (int)
- Command & Conquer
- Red Alert Multiplayer V3.03 (deu)
- Command & Conquer Red Alert v1.08(deu)
- Delta Force Patch #1 (us)
- Die Siedler 3 V1.26 (deu) von V1.25
- Die Siedler 3 V.1.27 (deu) von 1.20
- Die Siedler 3 V.1.27 (deu) von 1.23
- Die Siedler 3 V.1.27 (deu) von 1.26
- FIFA 99 V1.11 (eng)
- Gex 3DFX Patch (engl)
- Grand Touring Patch #2 (engl)
- Kurt V1.12 (deu)
- Myth 2 Soulblighter V 1.2
- NBA Live 99 V.1.1 (engl)
- NBA Live 99 V.1.1 (deu)
- PC Games Cheat 3
- Powerslide V.1.01 (euro)
- Pro Pilot 99 v1.03 (engl)
- Racing Simulation 2 3Dfx v1.05 (deu)-
- Racing Simulation 2 D3D v1.05 (deu)
- Red Baron 3D v1.078 (engl)
- S.C.A.R.S. Patch #1
- Sports TV Boxing
- Starcraft Broad War v1.05 (engl)
- StarCraft v1.05 (engl)
- StarSiege Tribes v1.3 (engl) von v1.0
- StarSiege Tribes v1.3 (engl) von v1.2
- Test Drive 5 v1.1 (engl)
- Thief - The Dark Projekt V1.33 (eng)
- Turok 2 V1.04 (eng)
- Viper Racing v1.1 (engl)
- WWII Fighters v1.08 (engl)

Bonus CD-ROM (CD 2)

Demos

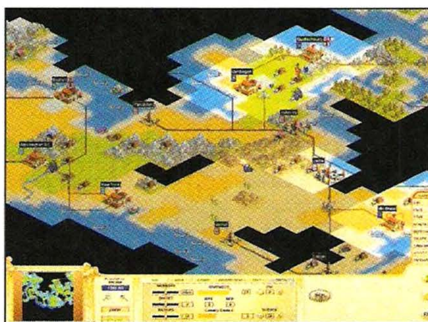
- Land der Hoffnung - Trailer
- MechWarrior 3
- Sim City 3000
- Street Wars
- Tanktics
- Tomb Raider 3 - Neue Version
- Tonic Trouble - Neue Version
- Virtual Deep Sea Fishing
- V-Rally Edition 99
- Wild Metal Country
- X-Beyond The Frontier



44 **Theme Park World**
Bullfrog arbeitet zur Zeit emsig am Nachfolger zu Theme Park. Wir präsentieren Ihnen exklusive erste Bilder des vielversprechenden Rollercoaster Tycoon-Konkurrenten.



50 **Star Wars Episode 1**
Zum Start des neuen Star Wars-Films plant LucasArts zwei neue Spiele: ein Adventure und einen reinen Action-Racer. Was Sie davon zu erwarten haben, lesen Sie ab Seite 50.



80 **Civ: Call To Power**
Nachfolger für Civilization gesucht: Kann Activisions Aufbauhit Call to Power dem frisch erschienenen Alpha Centauri schon wieder den Rang ablaufen?



166 **Voodoo 3**
Schafft 3Dfx einen neuen 3D-Geschwindigkeits-Hype? Wir haben den Vorboten der neuen Grafikkarten-Generation auf Herz und Nieren getestet.

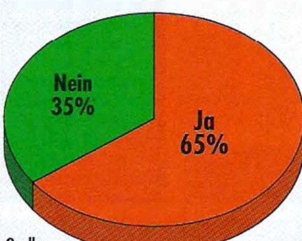
3D-SHOOTER & 3D-ACTION



Oliver Menne über die Qual der Wahl

Kein Hahn kräht nach der Grafikengine von *Age of Empires* oder *Sim City 3000*, aber im Action-Genre erhitzt die Frage nach den Befehlssätzen für die bildliche Darstellung des Spielgeschehens regelmäßig die Gemüter. Gerade Spieletester pflegen sich gerne gegenseitig eins auf die – in der Regel – nicht vorhandene Mütze zu geben, wenn es darum geht, **die wegweisende Unreal-Engine gegen die Konkurrenz von id Software zu verteidigen.** Dabei verdrängen die Streithammel gern die Tatsache, daß es außer den Engines von *Q2* und *Unreal* keine weitere relevante Grafikengine gibt. Wir wollten von den Lesern wissen, ob sie es positiv einschätzen, daß unterschiedliche Hersteller in ihren Spielen ein- und dieselbe Engine verwenden. Zwei Drittel aller Befragten finden es gut, daß die Programmierer von Spielen wie *Klingon Honor Guard, Wheel of Time* oder *Star Trek: Voyager* **auf bewährte Qualität setzen statt in mühseliger Entwicklungsarbeit Zeit und Geld zu verschwenden.** Dennoch macht auch eine optimierte *Unreal*-Engine aus einem grottenschlechten Spielkonzept keinen Highend-Shooter. Denn was nutzen die genialsten Lichteffekte unter OpenGL, wenn es nur darum geht, stumpfsinnigen Monstern die Ohren abzuschießen? **Letztlich hängt es vom Genie und der Eitelkeit der Entwickler ab**, ob sie aus einer alten Engine etwas grandios Neues schaffen oder ob sie jedes Pixelchen selbst programmieren wollen.

Halten Sie es für gut, daß unterschiedliche Hersteller in ihren Spielen ein und dieselbe Engine verwenden?



Quelle: Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Half-Life

Deutsche Version erhältlich

Nachdem Sierras Action-Knüller kurzzeitig von den Regalen verbannt wurde, ist jetzt eine deutsche Version (freigegeben ab 16 Jahren) erschienen. Um das Spiel zu entschärfen, wurden die Soldaten durch Roboter ersetzt; außerdem ist es nicht mehr möglich, die eigenen Kollegen zu verletzen. Von der gelungenen Synchronisation und dem genialen Gameplay (das durch die Eingriffe nicht beeinträchtigt wird) können Sie sich jetzt selbst überzeugen – und zwar exklusiv bei PC Games: Auf der Cover-CD-ROM finden Sie die deutsche Demoversion des 3D-Shooters.



Obwohl nun Roboter statt Soldaten die Gegend unsicher machen, ist die Half-Life-Atmosphäre nach wie vor ungeschlagen.

Tonic Trouble

Raymans Nebenbuhler

Ed heißt der lilafarbene, außerirdische Zeichentrick-Hauptdarsteller eines 3D-beschleunigten „Action-Adventures" (landläufig Jump&Run genannt) namens *Tonic Trouble* von Ubi Soft. Während seiner Odyssee durch zehn umfangreiche Szenarien (u.a. Pyramiden, Gletscher, Fabrik, Canyon...) bekommt er es mit mehr als 40 abgefahrenen mutierten Pflanzen und Tieren zu tun und löst Puzzles. Dank der 3D-Engine muß der Held keinen vorgegebenen Bahnen folgen, sondern darf sich frei bewegen. Der Konkurrent zum hauseigenen Rayman 2 ist für den Juni ´99 vorgesehen.

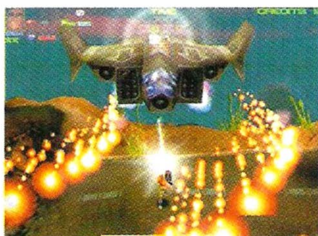


Noch abgedrehter als Rayman, noch mehr Puzzles, noch früher erhältlich: Ubi Softs Rayman-Alternative Tonic Trouble.

Expendable

Rage in Farbenrausch

Wenn Sie Freunde und Kollegen mal so richtig mit den Fähigkeiten Ihrer 3D-Karte beeindrucken wollen, dann sollten Sie sich *Expendable* vom *Incoming*-Produzenten Rage installieren: Das 3D-Action-Feuerwerk erstreckt sich über 20 Missionen, umfaßt Innen- wie Außenwelten (darunter Tunnels, Bunker und zerstörte Städte) und nutzt eine der leistungsfähigsten 3D-Engines unserer Tage. Das Spiel erscheint bereits im Mai.



Das ist ja mal wieder typisch: Die Rage-Neuheit kredenzt unkompliziertes Ballervergnügen auf hohem technischen Niveau.

Aqua

Mit allen Wassern gewaschen

Massive Development, das Team hinter Blue Bytes U-Boot-Action-simulation *Schleichfahrt*, hat das nächste Projekt enthüllt, das erneut unter Wasser stattfindet. Titel: *Aqua* (nicht zu verwechseln mit der Barbie-Girl-Combo). Massive verspricht anspruchsvolle Missionen, eine physikalisch korrekte Simulation, Mehrspielerunterstützung und exzellente Optik dank der erstmals eingesetzten krass-Technologie (heißt wirklich so!), die von gekrümmten Oberflächen bis zu Bump Mapping so ziemlich alle neuzeitlichen Features draufhat. Noch 1999 wird *Aqua* vom Stapel gelassen.

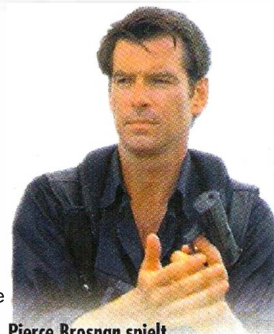


Day of the Tentacle: Das U-Boot gibt Gas, um den Greifarmen zu entkommen.

The World is Not Enough

Electronic Arts jagt 007

Für ein 3D-Actionspiel zum 19. James-Bond-Kinofilm *The World is Not Enough* (ab November auf der Leinwand) lizenziert Electronic Arts die *Quake 3*-Engine. Das Branchenblatt MCV berichtet, daß sich id Software damit gegen die *Unreal*-Engine von Epic Games und die Lithtech-Technologie von *Shogo*-Hersteller Monolith durchgesetzt hat. Erste Details zum Spiel selbst werden zur E3-Messe Mitte Mai erwartet.



Pierce Brosnan spielt zum dritten Mal die Hauptrolle in einem James-Bond-Streifen.

TELEGRAMM

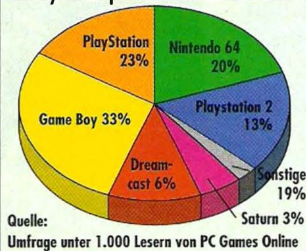
+++ Noch dementiert Hersteller Konami entsprechende Gerüchte, doch für gewöhnlich verläßliche Quellen wollen erfahren haben, daß der sensationelle PlayStation-Agententhriller *Metal Gear Solid* (spielerisch und qualitativ mit *Dark Project: Der Meisterdieb* vergleichbar) auch für den PC erscheinen wird. +++ Weil's ION Storm offenbar selbst nicht auf die Reihe kriegt, schickt Vertriebspartner Eidos Interactive einige seiner besten Programmierer nach Dallas, um bei der Fertigstellung von John Romeros 3D-Shooter *Daikatana* mitzuhelfen. Seit Monaten kratzen endlose Verzögerungen und Skandalberichte am Image von ION Storm und *Daikatana*. +++ Wer den aktuellen Geschäftsbericht von Eidos Interactive genauer studiert, stolpert über einen Nebensatz, in dem eine weitere *Tomb Raider*-Folge noch für dieses Jahr angekündigt wird. +++ Ende´99 feiert das kultige C64-Plattformballerspiel *Turrican* ein Comeback: Das deutsche Rainbow-Arts-Team rund um *Turrican*-Erfinder Manfred Trenz arbeitet an *Turrican 3D*, das Ende des Jahres erscheinen soll. Statt pixeliger 2D-Krümelfiguren werden heutzutage natürlich Motion-Capturing-3D-Objekte verwendet. +++

Rollenspiele & Adventures

Thomas Borovskis wagt einen Blick über den Tellerrand

Regelmäßige Leserzuschriften zum Thema „Konsole vs. PC" zeigen, daß diese Grundfrage nach wie vor die Gemüter erhitzt. Sogar ein „Club der PC-Hasser" wurde vor einigen Jahren einmal per Leserbrief bei uns vorstellig: Commodores Amiga sei die einzig wahre Maschine und sämtliche „Windoof-PCs" solle man **so schnell wie möglich im Pazifik versenken.** Witzigerweise läuft die ganze Diskussion um das perfekte Zockersystem relativ einseitig ab. Oder haben Sie als PC-User schon einmal einen Drohbrief an eines der bekannten Konsolenmagazine wie beispielsweise „PlayStation Zone" geschrieben? Wohl kaum, vermutete ich – aber ich wollte die Einstellung unserer Leser zum Thema Spielkonsolen genau wissen. Unsere Mini-Umfrage brachte zutage, was kaum anders zu erwarten war. **Mehr als zwei Drittel der PC Games-Leser besitzen neben ihrem PC noch mindestens eine weitere Spielemaschine.** Mit rund 33% Verbreitung führt dabei der Game Boy das Feld an, Platz zwei und einen Anteil von knapp einem Viertel erreichte Sonys PlayStation. Trotz eines immer größer werdenden Angebots an erstklassigen PC-Spielen wollen unsere Leser auch in Zukunft viel Geld in das unkomplizierte Spielvergnügen am Fernsehschirm investieren. **Gerade die bislang noch nicht erhältliche PlayStation 2 dürfte im Nicht-PC-Bereich in Zukunft wohl den Ton angeben.**

Welche Konsolen besitzen Sie außer einem PC noch beziehungsweise welche Systeme planen Sie anzuschaffen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online



LucasArts

Star Wars-Onlinespiel geplant

LucasArts-Entwicklungsleiter Steve Dauterman bestätigte gegenüber PC Games, daß ein *Star Wars*-Online-Rollenspiel bevorsteht, basierend auf der „alten" Trilogie: „Darüber reden wir schon seit langem. Der Erfolg von *Ultima Online* hat bewiesen, daß es einen Markt dafür gibt, auch wenn der noch relativ klein ist. Es wird in absehbarer Zeit soweit sein, aber ich kann noch kein Jahr nennen."

The REAL Neverending Story

Fantasia-Land in 3D

Auf Michael Endes Bestseller *Die unendliche Geschichte* basiert das "erste echte 3D-Echtzeit-Adventure" namens *The REAL Neverending Story*, an dem das Münchner Discreet Monsters-Team derzeit feilt. 3D-Echtzeit deshalb, weil man sich in den Innenräumen und Landschaften der fünf Welten relativ frei bewegen darf – der selbstgebastelten Monster-Engine sei Dank. „Herzlich willkommen in Fantasia!" heißt es ab der Berliner Funkausstellung, wo das Spiel Ende August Premiere feiert.



Fantasievolle Kreaturen wie der Borkentroll (ein Baumwesen) und Ihr Begleiter Fan (links) wurden komplett in 3D modelliert.

Legacy of Kain: Soul Reaver

Seelenklempner

Eidos Interactive meldet zügige Fortschritte bei der Fertigstellung des 3D-Action-Adventures *Soul Reaver.* In der Rolle des Raziel sinnt der Spieler auf Rache und nimmt die Verfolgung von Vampirbösewicht Lord Kain auf. Als Nahrungsmittel dienen ihm die Seelen seiner zahlreichen Gegner – deren Gestalt und kämpferische Fähigkeiten er auch prompt annimmt. Die richtige Reihenfolge bei der Bekämpfung der Gegner wird daher sehr wichtig sein. Noch im zweiten Quartal ist mit dem Erscheinen des Programms zu rechnen.



Nach jeder Metamorphose verliert der Spieler die bis dahin gefundenen Waffen.

Lands of Lore 3

Wer zu spät kommt...

Das Westwood-Rollenspiel ist seit Ende März im Fachhandel erhältlich. Copper LeGre' (halb Mensch, halb Drache) ist die Hauptfigur des auf vier CD-ROMs verteilten Fantasy-Epos. In sechs Welten muß er nach seiner Seele suchen, die ihm Rißhunde aus einer anderen Dimension geraubt haben. Weil Electronic Arts das Vorab-Testexemplar erst kurz vor Redaktionsschluß zur Verfügung gestellt hat, analysieren wir die deutsche Version von *Lands of Lore 3* in der kommenden Ausgabe umso gründlicher.

Techno Mage

Hessischer Diablo-Rivale

Anno 1602-Hersteller Sunflowers enthüllt neue Bilder zum Action-Rollenspiel *Techno Mage*, das spielerisch deutlich in Richtung *Diablo* tendiert und im Herbst 1999 erscheint: Die eigenentwickelte, 3D-beschleunigte Engine inszeniert ein wunderschönes Fantasy-Szenario mit Ober- und Unterwelten, wo Sie Quests (Aufgaben) lösen, Dialoge mit anderen Figuren führen sowie Zaubersprüche und Waffen gegen feindliche Kreaturen einsetzen.



Der Blitz aus heiterem Himmel ist nur einer von Dutzenden Zaubertricks.

Gothic

Bochums Antwort auf Might & Magic 6

Bei einem Besuch in der Redaktion gewährte Piranha Bytes-Designer Tom Putzki neue Einblicke in die 3D-Außenwelten des düsteren Rollenspiels *Gothic*, das aus der *Tomb Raider*-Perspektive gespielt wird. Mittlerweile ist das Monsterverhalten weiterentwickelt worden: Die Fantasywesen führen auch in der Abwesenheit des Spielers ein Eigenleben. Betritt man beispielsweise eine Ork-Siedlung, so kann es vorkommen, daß man die fiesen Ungeheuer beim Spielen, Arbeiten oder auch einfach beim Schlafen stört. Erst wenn man sie auf sich aufmerksam gemacht hat, greifen sie an. *Gothic* gibt's voraussichtlich ab Oktober 99 zu kaufen.



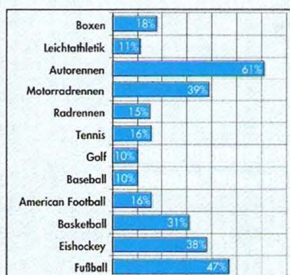
Ab Oktober dürfen Sie eigenhändig gegen solche Biester antreten.

& RENNSPIELE SPORT



Florian Stangl präsentiert die Rechnung

Was dürfen Sie und ich bei Sportspielen künftig erwarten? Aufregende Innovationen, abenteuerliche Sportarten oder einfach nur mehr Abwechslung? Falsch. Obwohl immer wieder der eine oder andere Leser die jährliche **Veröffentlichungspolitik von EA Sports** kritisiert, andere sich unbedingt eine Dressurreiten-Simulation wünschen und sich sicherlich auch jemand am liebsten als Jan Ullrich abstrampeln will, hat doch ein überzeugend großer Teil unserer Leser seine Vorlieben abgesteckt: Autorennen, Fußball, Eishockey und gerade noch Basketball stoßen auf Interesse und Gegenliebe. Wen wundert's, daß diese Aufteilung auch **genau die Verkaufszahlen jener Produkte widerspiegelt?** Kein Wunder aber auch, daß die Publisher schon länger ähnliche Gedanken hegen wie der eine oder andere von Ihnen. Wozu also das Risiko eingehen, eine Box-Simulation mit teuren Lizenzen zu produzieren, wenn's nachher keinen Henry interessiert? Selbst **typisch teutonischer Breitensport wie Tennis oder Leichtathletik** kann sich nicht gegen traditionelle Minderheitentitel wie American Football oder Baseball absetzen. Was will uns diese Umfrage also sagen? Ganz einfach: Wie es ins Softwareregal hineinschallt, kommt es wieder heraus. Auf absehbare Zeit wird es außer den vier beliebtesten Sportarten keine erfolgreichen Newcomer geben. Die Nachfrage bestimmt das Angebot.



Quelle: Umfrage unter 1.000 Besuchern von PC Games Online

Maximum Fun

Racing Simulation 2

RTL-Kommentator und Profi-Rennfahrer Christian Danner zeigt *Racing Simulation 2*-Piloten, wie sie elegant die Kurve kratzen: In aufwendigen Vollbild-Videos wird demonstriert, wie man in Monza, Monaco und Melbourne neue Rundenrekorde aufstellt. Das hier vermittelte Insider-Wissen läßt sich nicht nur für die UbiSoft-Simulation, sondern auch für die meisten anderen Rennsimulationen der Motorsport-Königsklasse einsetzen. Die Zusatz-CD ist für rund 35,- DM im Fachhandel erhältlich.

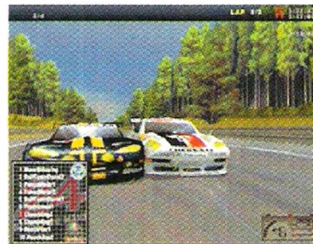


Das offizielle Add-On zu Racing Simulation 2 unterstützt Sie beim Kampf um Hundertstelsekunden.

Le Mans 24

Und nochmal 24 Stunden

Wenn Sie ohnehin Tag und Nacht am PC verbringen, kommt Le Mans 24 wie gerufen: Die hochrealistische Rennsimulation von Infogrames (ab Sommer ´99 erhältlich) holt die französische Großveranstaltung auf Ihren Bildschirm, komplett mit 48 Originalteams, echten Fahrzeugen und Rennstrecken, massenhaft Tuningmöglichkeiten und der Chance, einen eigenen Rennstall zu managen. Übrigens: Wer die 24 Stunden nicht am Stück durchfahren will, darf zwischendurch speichern.



Beim Kampf um Preisgelder und Prestige bleiben kleine Rempeleien nicht aus.

No Fear Downhill Mountaing Biking

Der Berg ruft

Wenn sich tollkühne Radler den Abhang runterstürzen, gehören blaue Flecken noch zu den harmloseren Blessuren. Das geht auch schmerzloser – bei *No Fear Downhill Mountain Biking* von Codemasters schwingen Sie sich auf den Sattel Ihres Mountainbikes und rasen auf 24 Strecken an elf Schauplätzen entlang. Wer „no fear" (keine Angst) hat, kann sogar zirkusreife Kabinettstückchen vollführen. Ab September dürfen Sie losstrampeln – auch im Netzwerk oder zu zweit an einem PC.



Runter kommen sie immer: Die 3D-Engine bringt das Tempo glaubwürdig rüber.

Professional Bull Rider

Wenn die Bullen kommen...

Sierra packt die Gelegenheit beim Schopfe oder besser gesagt bei den Hörnern und engagiert Ty Murray und Tuff Hedeman. Zusammen mit den beiden US-Nationalhelden und mehrfachen Weltmeistern im Rodeoreiten (Sie wissen schon, diese unglaublich coolen Kerle aus der Jeans-Werbung) will Sierra mehrere Sportspiele realisieren. Das erste heißt *Professional Bull Rider*, kommt noch in diesem Jahr auf den Markt und verfügt auch über die realen Sponsoren, Logos, Bullen und Stadien.

Driver

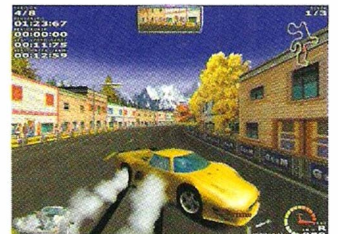
Staraufgebot am Mikro

Für das Rennspiel *Driver* der *Destruction Derby*-Macher hat Hersteller GT Interactive prominente Synchronsprecher engagiert, darunter Tommy „Alf" Piper (Nick Nolte, *Grim Fandango*-Manny), Stefan Schwarz (Tom Cruise, Nicolas Cage) und Marion Hilgers (Pamela Anderson, Teri Hatcher).

Nice 2 Tune-Up

Tuningpaket fürs Rennspiel

Synetic schaltet einen Gang rauf: Mit Tune-Up erscheint Ende April ´99 ein Zusatzpaket für das Rennspiel *Nice 2*. Für rund 30,- Mark werden nachgereicht: sechs neue Strecken in zwei Szenarien (Kanada, Gardasee), fünf neue Fahrzeuge, mehr Zubehör, zusätzliche Spielmodi (unter anderem Zeitfahren) und ein unabhängiger Training & Time Attack-Modus. Zudem wurden viele Herzenswünsche der Fans umgesetzt, wie beispielsweise die zufällige Startposition bei Duellrennen, eine verbesserte Steuerung oder die Freischaltung zusätzlicher Pisten nach „Just for Fun"-Rennen. Ob's was taugt, lesen Sie in PC Games 6/99.



Auf dem Kanada-Parcours rasen Sie auch durch kleine, beschauliche Ortschaften.

V-Rally

Schlitterpartien

Das millionenfach verkaufte PlayStation-Rennspiel *V-Rally* von Infogrames rollt im Mai auf PCs an den Start: Mit zwölf Fahrzeugen brettern Sie 3D-Karten-beschleunigt und Force-Feedback-durchrüttelt gegen bis zu vier Netzwerkkonkurrenten über 42 Strecken in acht Ländern (von Schweden bis Korsika) – bei Tag und Nacht, bei Wind und Wetter, Eis und Schnee, ob im Zeitrennen oder im Rahmen einer Meisterschaft. In der nächsten Ausgabe steht, ob *V-Rally* gegen *Colin McRae Rally* und *Nice 2* punktet.



Gegenüber der PlayStation-Fassung wurde die PC-Version deutlich überarbeitet.

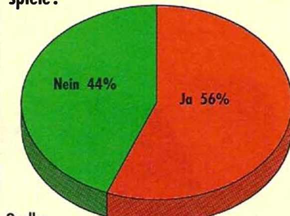
Strategie & WiSims



Petra Maueröder spielt mit offenen Karten

Alle Jahre wieder, wenn die Oma Geburtstag feiert oder sich die Familie um den Weihnachtsbaum kuschelt, werden die dicken Schachteln mit diesen unglaublich altmodischen Gesellschaftsspielen aus dem Schrank gekramt. *Sagaland, Malefiz, Hotel, Mensch-ärgere-Dich-nicht, Kuhhandel, Auf Achse, Spiel des Lebens, Cluedo, Risiko, Stratego* – die Liste ist beliebig verlängerbar. Und dann wird bis spät in die Abendstunden hinein geschummelt, geschmollt, gespickt, geblufft, rausgeworfen, schlecht verloren und souverän gewonnen – so emotionsgeladen kann der „Mehrspielermodus" im richtigen Leben sein. Und auf dem PC? Mehr schlecht als recht waren sie bislang, die unseligen Portierungen von Gesellschaftsspielen. **Plötzlich haben die Programmierer gemerkt, daß ein Scotland Yard oder Monopoly gegen den Computer oder anonyme Internetspieler von gelinde gesagt ziemlich dünnem Unterhaltungswert sind, weil die menschliche Komponente fehlt.** Offline-Spiele haben daher nach wie vor ihre Daseinsberechtigung – eine ganz und gar unrepräsentative Umfrage unter meinen Kollegen ergab: Trotz der Bildschirmverlockungen in Form von *StarCraft, Half-Life, Dark Project: Der Meisterdieb* oder *Commandos* werden regelmäßig die Skatkarten gemischt, *Siedler von Catan*-Hexfelder aneinandergelegt oder *Backgammon*-Bretter ausgepackt. Und die Mehrheit unserer Leser hält's genauso, wie die Erhebung zeigt.

Spielen Sie neben Computerspielen auch regelmäßig Karten- und Brettspiele?



Quelle: Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Catan

So wird das Spiel aussehen

Wie versprochen enthüllt PC Games in diesem Monat die ersten Spielszenen aus der Umsetzung des erfolgreichsten Gesellschaftsspiels der letzten Jahre: *Die Siedler von Catan* (siehe Titelstory in Ausgabe 4/99). Die Coproduktion zwischen den *Siedler 2*-Machern von Funatics, Ravensburger Interactive und der Catan Spiele GmbH wird sich neben durchtriebenen Computergegnern auch durch wunderschön animierte Detailansichten des Hexagonspielfelds auszeichnen. Ab Oktober '99 können Sie lossiedeln.



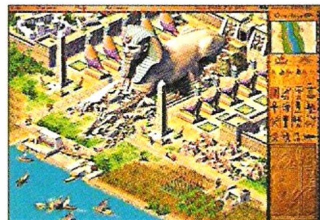
In der Nahansicht dürfen Sie Ihre Untertanen bei der Arbeit beobachten.



Pharao

Caesar 3 in Ägypten

Die ersten Bilder zu *Pharao* von Impressions sind da – und Kenner sehen auf den ersten Blick, daß das Aufbaustrategiespiel auf der Technik des Vorgängers *Caesar 3* basiert. Als Pharao lassen Sie ab Herbst '99 Tempel und Pyramiden bauen und kämpfen mit Ihrem Volk gegen Hungersnöte, Nil-Überschwemmungen und einfallende Nachbarvölker.

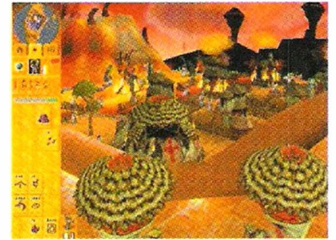


Benutzeroberfläche, Grafik und Spielprinzip orientieren sich überdeutlich am beliebten Vorgänger Caesar 3.

Populous 3

Mehr Götterspeise

Anfang April versorgt Bullfrog die Fans des 3D-Echtzeitstrategiespiels *Populous 3: The Beginning* mit einer offiziellen Zusatz-CD. *Unentdeckte Welten*, so der Titel des Add-Ons, enthält jeweils ein Dutzend neuer Ein- und Mehrspielerkarten gehobenen Anspruchs.

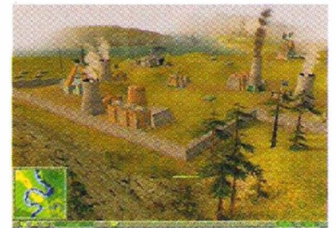


Neue Gebäude oder Einheiten wird die Mission-CD nicht enthalten. Für Populous 3-Profis ergeben sich neue Herausforderungen durch besonders schwere Levels.

Earth 2150

Zu schön, um da zu sein

Daß *Warzone 2100* (Test ab Seite 146) nur ein erster Schritt auf dem Weg zum 3D-Echtzeitstrategiespiel sein kann, deutet sich durch die kürzlich eingetroffene Betaversion von *Earth 2150* an: Naturgetreu texturierte Landschaften, realistische Rauch-, Nebel- und Flammeneffekte, Tag- und Nachtwechsel sowie unglaublich detailreiche Einheiten gehören zu den Merkmalen des Nachfolgers zum Bestseller *Earth 2140*. Produktmanager Achim Heidelauf von TopWare Interactive bestätigte gegenüber PC Games, daß beim Erscheinen von *Earth 2150* im September '99 nun doch ein Editor mitgeliefert wird, und verspricht: „Da wir nicht auf die Beigabe des Editors verzichten wollen, wird dieser nun vereinfacht und benutzerfreundlich gestaltet."



Die Earth 2150-Kamera ist frei beweglich: Per Mausklick zoomen und rotieren Sie über Stützpunkte und Schlachtfelder.

Telegramm

+++ Die Missions-CD zum Aufbaustrategiespiel *Knights & Merchants* von TopWare Interactive verschiebt sich auf den Sommer. +++ Die komplett deutsche Version der offiziellen *StarCraft*-Zusatz-CD *Brood War* kommt Anfang April in die Läden. Bislang war nur eine Variante mit deutscher Anleitung und englischen Spieltexten bzw. Sprachausgabe erhältlich. +++ Der Strategie-/Rollenspiel-Mix *Jagged Alliance 2* erscheint nun endgültig am 19. April '99. Frank Heukemes, Entwicklungsleiter bei TopWare Interactive, gegenüber PC Games: „Wir sind uns darüber im Klaren, daß unsere Fans sehr viel Geduld haben mußten. Aber das lange Warten hat sich gelohnt: Das Entwicklerteam hat alles daran gesetzt, die in das Spiel gesetzten Erwartungen noch zu übertreffen." Einen ausführlichen Testbericht lesen Sie in Ausgabe 6/99. +++ Mit der vierten Auflage der Fantasy-Strategiespielserie *Warlords* (Arbeitstitel: *Schlachtruf*) wird das Spielsystem von Runden auf Echtzeit umgestellt. Zu den Verbesserungen zählt zudem ein komplett verbessertes Magiesystem mit über 80 Zaubersprüchen. Mit *Warlords 4* ist im Herbst dieses Jahres zu rechnen. +++ Zum 3D-Actionstrategiespiel *Urban Assault* erscheint im 2. Quartal 1999 eine Zusatz-CD. Nach Angaben von Hersteller Terratools und Exklusivpartner Microsoft wurde das Spiel weltweit bislang mehr als 400.000 mal verkauft. +++ Wie ein „*Commandos* im Wilden Westen" muß man sich *Death Valley* vorstellen, das jüngste Projekt des schwäbischen Herstellers Spellbound (*Airline Tycoon, Perry Rhodan*). Erscheinen wird das Spiel im Herbst '99. +++ Einige Monate nach dem Erscheinen von *Dungeon Keeper 2* (in diesem Sommer ist es soweit) plant Bullfrog die Bereitstellung eines Editors, mit dem alle Einheitenwerte wie Hitpoints, Geschwindigkeit, Angriffsstärke usw. beliebig manipuliert werden können. +++ Seit Anfang März wird *Heroes of Might & Magic 3* in den USA ausgeliefert. PC Games hat sich in Absprache mit dem Hersteller dazu entschlossen, das Rundenstrategiespiel in Ausgabe 6/99 parallel zur Veröffentlichung der deutschen Version zu testen. +++

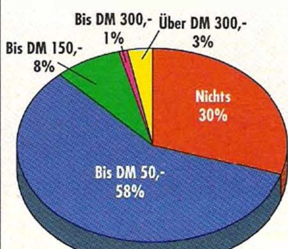
SIMULATIONEN & FLUGSIMS



Harald Wagner über Zielgruppen und den Rest der Welt

Es vergeht kaum ein Monat, in dem auf dieser Seite kein Zusatzpaket für Flugsimulatoren vorgestellt wird. Neue Landschaften, aktuelle Funkfrequenzen kaum bekannter Regionalflughäfen, zusätzliche Flugzeugtypen und sogar die unterschiedlichen Instrumentenbretter diverser Boeing-Serien suchen bei Preisen zwischen 50,- Mark und 150,- Mark Käufer. **Um einen zivilen Simulator auf dem Stand der Flugzeugtechnik zu halten, kann ein PC-Flieger ohne weiteres einen vierstelligen Betrag ausgeben.** Militärpiloten kommen etwas billiger weg, aber auch sie müßten etliche hundert Mark investieren, um in allen aktuellen Krisenregionen dieser Welt Einsätze fliegen zu können. Wie unsere Online-Umfrage ergab, gibt es aber erstaunlicherweise **nur eine kleine Zielgruppe für diese Produkte.** Anstatt Wochen und Monate in die Entwicklung zahlloser eintöniger Zusatzmissionen zu stecken, die sich ohnehin nur an einen Bruchteil der Spieler richten, wäre es für die Hersteller offenbar sinnvoller, das Originalprogramm gleich mit vernünftigen Missionen auszuliefern. **So etwas erzeugt Spielspaß, der sorgt für hohe Verkaufszahlen und diese führen schließlich zu satten Gewinnen für den Hersteller.** Um das Geld nicht versteuern zu müssen, könnte die Firma investieren – beispielsweise in neue Flugsimulationen mit weiteren genialen Missionen...

Wieviel Geld würden Sie für Zusatzmissionen, Landschaften etc. zu Ihrer Lieblingsflugsimulation ausgeben?



Quelle: Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

US Air Force

Vielversprechende Simulation von Jane's



Realitätsnähe bis ins Detail: Acht moderne Kampfjets stehen im Hangar der neuen Jane's-Simulation US Air Force.

Die Electronic Arts-Tochter Jane's (*AH-64D Longbow, WW2 Fighters*) enthüllt das nächste Projekt: *US Air Force* simuliert acht Kampfflugzeuge der US-Streitkräfte, darunter prominente Modelle wie die F-16C Falcon, die F-15C Eagle und den F-22 Raptor. Ihre 60 historischen und fiktiven Einsätze fliegen Sie in drei Epochen: Sie nehmen sowohl am Vietnamkrieg als auch an der Operation Desert Storm während des Golfkriegs teil (was auch Nachtflüge und Bombenbombardments mit einschließt). Auch ein Zukunftsszenario über Mitteleuropa ist vorgesehen. Ab kommendem Herbst bekriegen sich bis zu 16 Netzwerkpiloten bei Auflösungen bis zu 1.280x1.024 Bildpunkten.

Flight Combat: Thunder Over Europe

Donnerschlag von Looking Glass



Blick auf das Paris der 40er Jahre: Selten zuvor sah man beim Blick aus dem Cockpit so viele freistehende Gebäude.

Daß sie hervorragende zivile Flugsimulationen programmieren können, haben sie mit der *Flight Unlimited*-Serie hinlänglich bewiesen. Jetzt wird bei Looking Glass (*Dark Project: Der Meisterdieb, System Shock 2*) erstmals scharf geschossen – und zwar auf Microsofts Aufsteiger *Combat Flight Simulator*. Das mehrspielertaugliche *Flight Combat: Thunder Over Europe* spielt in naturgetreu nachgebildeten Szenarien des 2. Weltkriegs und enthält eine Riesenauswahl an Flugzeugen (Bomber, Abfangjäger, Propellerflugzeuge etc.), zwei Kampagnen, einen launigen Mehrspielermodus und mehr als eine Million Quadratmeilen Terrain mit echten Höhenstufen. Die endgültige Startfreigabe wird spätestens für den Herbst ´99 erwartet.

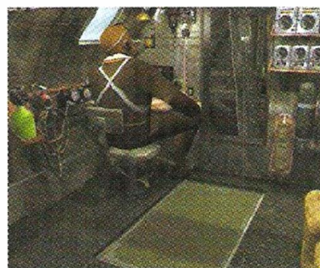
F-22 Lightning 3

Atomare Bedrohung

„Massenvernichtung: Setzen Sie Nuklearsprengköpfe ein, um ganze Stadtbezirke dem Erdboden gleichzumachen" – wer wollte angesichts solch verheißungsvoller Pressemitteilungen nicht gleich in seinen Jet steigen und losbrausen? Teil 3 der Action-Flugsimulations-Serie von NovaLogic (*Comanche, Armored Fist, F-22 Raptor*) soll insbesondere Maßstäbe setzen, was die Wetterbedingungen anbelangt; der regelmäßige Blick aufs virtuelle Thermometer ist Pflicht – genauso wie der Einsatz von 3D-Beschleuniger-Hardware. Wenn der Titel im Mai auf den Markt kommt, soll auch in NovaLogics Internetdienst NovaWorld die Post abgehen.



Hochexplosive Ladung: Unter den Tragflächen sind Atombomben montiert.



Hallo Kollege: Bei einem Rundgang im Bomber können Sie mit Ihren Kollegen ein Schwätzchen halten.

B-17 Flying Fortress 2

Hasbros fliegende Festung

Das britische Wayward Design-Team entwickelt für Hasbro Interactive/MicroProse eine Fortsetzung zu *B-17 Flying Fortress*, eine Simulation, die Anfang der 90er für Aufsehen sorgte . *B-17: The Mighty Eight* (so der offizielle Titel) ernennt Sie Ende dieses Jahres zum Kapitän eines Bombers oder gar Anführer einer ganzen Staffel. Besonderheit neben der obligatorischen Realitätsnähe und einer erstklassigen Grafikengine: Beim Marsch durchs Flugzeug können Sie die Crew bei ihrer Arbeit beobachten. Jede der neun Positionen (Bombardier, Pilot, Co-Pilot, Ingenieur, Funker etc.) in einem Bomber dürfen Sie selbst übernehmen; im Mehrspielermodus teilen sich mehrere Personen die anstehenden Aufgaben – da ist Teamwork gefragt. Ohne 3D-Beschleunigerkarte werden die Flieger allerdings nicht abheben.

TELEGRAMM

+++ Nicht auf Microsofts Gamestock 99 (ab Seite 29 in dieser Ausgabe) gezeigt, aber bereits in Entwicklung: Der *MS-Flight Simulator 2000*, der ab Herbst in die Läden kommt. Die Fans dürfen sich unter anderem auf 65.000 Farben-Grafik, zwei neue Flugzeuge (Boeing 777-300, Concorde) und sechs Szenarien (New York, Paris, London, Chicago, Los Angeles, San Francisco) freuen. +++ *Die FS 98 Lufthansa Collection* für den MS-Flight Simulator 98 enthält 15 Flugzeugtypen der Kranich-Linie. Mit Hilfe der Zusatz-CD (kostet rund 50,- Mark) dürfen Sie unter anderem einen Airbus 340 und eine Boeing 747-200 steuern. +++ Für 49,95 bietet Data Becker das Add-On *Stuka* für den *MS Combat Flightsimulator* an. Im Berlin der 40er Jahre nehmen Sie auf dem Pilotensitz von zehn mitgelieferten Fliegern (JU 87A, JU 87D etc.) Platz und landen unter anderem auf dem Flughafen Tempelhof. +++

BUGFIXES & UPDATES

Die aktuellen Versionsnummern diverser Spiele:

Spiel	Version	Ausgabe
Airline Tycoon	v1.27	03/99
Alpha Centauri	V2.0 Beta (eng)	05/99
Anno 1602	Patch #4 (deu)	05/99
Anno 1602: NINA	Patch #2	02/99
Army Men	v1.2 (engl)	05/99
Axis & Allies	v1.32 (eng)	05/99
Baldur's Gate	v1.14315 (int)	05/99
BattleZone	v1.4	12/98
Bundesliga Manager 98	v2.0a	12/98
C&C Red Alert MP	v3.03 (deu)	05/99
C&C Red Alert	v1.08(deu)	05/99
Caesar 3	v1.0.1.0	03/99
Die Siedler 3	v.1.27 von v1.20	05/99
Die Siedler 3	v.1.27 von v1.23	05/99
Die Siedler 3	v.1.27 von v1.26	05/99
Die Siedler 3	v1.26 von v1.25	05/99
Colin McRae Rally	(euro)	03/99
Commandos	v1.1	11/98
Creatures 2	v1.04	09/98
Delta Force	Patch #1 (us)	05/99
Diablo	v1.07	12/98
Dune 2000	v1.3	01/99
Falcon 4.0	v1.03	03/99
Fallout 2	v1.02D Beta	03/99
FIFA 99	v1.11 (eng)	05/99
Final Fantasy 7	Cyrix/Riva	01/99
Gangsters	v1.01	03/99
Gex 3Dfx	Patch (eng)	05/99
Grand Tauring	Patch #2 (eng)	05/99
Grim Fandango	v1.01	03/99
King's Quest 8	v1.2	03/99
KKND 2	DPlay-Patch	03/99
Knights & Merchants	v1.32	01/99
Kurt	V1.12 (deu)	05/99
Longbow 2	v2.09	12/98
Longbow Gold	3Dfx	10/98
Myth 2 Soulblighter	v1.2	05/99
NBA Live 99	v1.1 (deu)	05/99
NBA Live 99	v1.1 (eng)	05/99
Need for Speed 3	Patcher	02/99
NHL 99	Patch #1	02/99
Nice 2	v1.0.2	03/99
PC Games Cheat 3		05/99
Populous – The Beginning	v1.01	03/99
Powerslide	v1.01 (euro)	05/99
Pro Pilot 99	v1.03 (eng)	05/99
Pro Pinball – Big Race USA	v1.18	03/99
Racing Simulation 2	v1.03	03/99
Racing Simulation 2 3Dfx	v1.05	05/99
Racing Simulation 2 D3D	v1.05	05/99
Railroad Tycoon 2	v1.03	03/99
Red Baron 2	3D-Patch	01/99
Red Baron 3D	v1.078 (eng)	05/99
Return To Krondar	v1.0.0.6	03/99
S.C.A.R.S.	Patch #1	05/99
Sports TV Boxing	v1.2	05/99
StarCraft	v1.05 (eng)	05/99
StarCraft Brood War	v1.05 (eng)	05/99
StarSiege Tribes	v1.3 von v1.0	05/99
StarSiege Tribes	v1.3 von v1.2	05/99
Test Drive 5	v1.1 (eng)	05/99
Thief: Dark Projekt	v1.33 (eng)	05/99
Tomb Raider 3	Patch #1	03/99
Trespasser	v1.1	02/99
Turok 2	V1.04 (eng)	05/99
Unreal	OpenGL v0.91	11/98
Unreal	v220Beta	03/99
Viper Racing	v1.1 (eng)	05/99
World War 2 Fighters	v1.05F	03/99
WWII Fighters	v1.08 (eng)	05/99

* Neuzugänge sind farbig gekennzeichnet. Alle auf dieser Seite erwähnten Patches finden Sie auch auf der aktuellen Cover-CD-ROM.

Alpha Centauri

Neue Mehrspieleroption und mehr Komfort

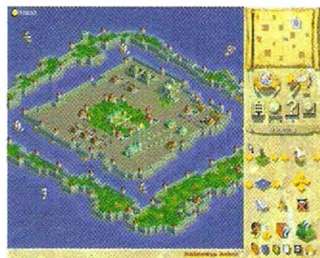
Einige Sorgen weniger und ein paar Funktionen mehr – das bietet die englischsprachige Betaversion 2.0 des Weltraumstrategiespiels *Alpha Centauri* von Firaxis. Ab sofort können zwei Kontrahenten an einem PC gegeneinander antreten. Zu den kleineren Verbesserungen zählt das optionale Einblenden des angesteuerten Ziels einer Einheit; zudem ist die Kartengröße bei zufallsgenerierten Planeten einstellbar und Ihren Patroullien können Sie jetzt auch Wegpunkte vorgeben.



Angesichts der enormen Komplexität waren Patches offenbar unvermeidlich.

Anno 1602

Sprachfehler und DirectX 6-Problem behoben

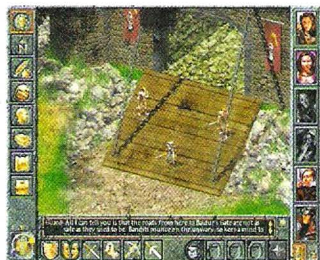


Anno 1602 ist inzwischen ausgereift: Nur vereinzelt treten noch Probleme auf.

Mit dem aktuellen Patch 1.04 (der alle vorhergehenden Fehlerbehebungen einschließt) wird die stotternde Sprachausgabe behoben, die auf einigen PCI-Soundkarten wahrzunehmen war. Außerdem repariert der Patch eine DirectPlay-Inkompatibilität, die auf einigen Rechnern mit DirectX Version 6 bislang Mehrspielerschlachten verhinderte.

Baldur's Gate

Spielstände sind endlich verwendbar



Das aktuelle Update war sicherlich nicht das letzte für den Rollenspiel-Bestseller von Interplay. Eine Zusatz-CD und der zweite Teil sind bereits in Arbeit.

Mit dem für sämtliche Sprachversionen gültigen Update v1.14315 werden zahllose kleinere Programmfehler behoben, die sich in das beliebte Rollenspiel geschlichen haben. Vor allem die Systemabstürze, die beim Laden eines Spielstands auftreten können, gehören nun der Vergangenheit an. Außerdem wurde die Stabilität des Mehrspielermodus erhöht, allerdings müssen alle Mitspieler den aktuellen Patch installiert haben.

C&C: Alarmstufe Rot

Doppelschlag nicht nur für Internetnutzer

Gleich zwei Patches gibt es diesen Monat für Westwoods Echtzeitstrategiespiel. Einerseits das *Win 95 Multiplayer-Update v3.03 (deu)*, das die Handhabung von Mehrspielerpartien bedeutend vereinfacht; endlich sind jetzt auch Internetpartien und IPX-Verbindungen mit bis zu vier Spielern möglich. Der zweite Patch *Version 1.08PE (deu)* läßt die Wahl des Schwierigkeitsgrades bei den „Gegenangriff"-Missionen und die Einstellung der Baugeschwindigkeit für Einheiten bei Internet-Spielen zu. Im Mehrspielermodus dürfen Sie sich nicht mehr mit einem Computerspieler verbünden, die Startgebiete sind noch zufälliger als zuvor ausgesucht und außerdem ist das Abspeichern einer Mehrspieler-Partie integriert.

FIFA 99

Besser sehen und hören

Der Patch V1.11 (eng), der auch mit der deutschen Version der Fußballsimulation problemlos zusammenarbeitet, umfaßt die erweiterte Unterstützung von Grafikkarten mit Voodoo 2- oder Banshee-Chipsatz. Es werden höhere Auflösungen, detaillierte Texturen, Triple Buffering (zur Verbesserung der Bildwiederholrate) und Trilineares Filtering (nur Voodoo2) geboten. Auf akustischer Seite sorgt die Unterstützung für Sound Blaster Live Environmental Audio für echten 3D-Klang. Auch die Creative Labs SoundBlaster PCI 128 und PCI 64 werden nun direkt angesprochen.



Besitzer von Grafikkarten mit Voodoo 2-Chipsatz profitieren vom neuen Patch.

StarCraft

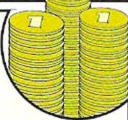
StarCraft und Brood War aktualisiert

Der Patch v1.05 (eng) enthält einige sinnvolle Anpassungen der Einheitenwerte (beispielsweise durch erhöhte oder verminderte Baukosten). Zudem wurde die Wartezeit nach dem Entladen von Einheiten reduziert. Spielstände im Multiplayer können nun durch ein Zeitlimit nur noch maximal alle zwei Minuten gespeichert werden. Inkompatibilitäten mit gespeicherten Spielständen der Version 1.03 sind behoben. Des Weiteren wurde eine Cheatmöglichkeit beseitigt, die *Brood War*-Upgrades im ursprünglichen *StarCraft* erlaubte.



Gleiches Recht für alle: Das Update beseitigt einige Ungereimtheiten in Brood War.

Collections & Budget



In dieser Liste finden Sie aktuell erhältliche Budget-Software.

Titel	Empf. VK.
Classics (Funsoft)	
Monkey Island Special	DM 29,95
Rebel Assault 2	DM 39,95
Shadows of the Empire	DM 39,95
TIE Fighter Gold	DM 39,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
Classic (Electronic Arts)	
Lands of Lore 2	ca. DM 40,-
Ultima Collection	ca. DM 40,-
Power Plus (MicroProse)	
Grand Prix 2	DM 29,95
Worms 2	DM 29,95
Koch Media	
Autobahn Raser	DM 39,95
RTL 2 3 Mega Games Sci-Fi	DM 79,95
Hammerpreise (Empire)	
Combat Chess	DM 29,95
Eastern Front	DM 29,95
F/A-18 Korea	DM 29,95
Norm Kogers Art of War	DM 29,95
The Golf Pro	DM 29,95
Tribol Roge	DM 29,95
Premier Collection (Eidos Interactive)	
Deothtrop Dungeon	DM 39,95
Flight Unlimited 2	DM 39,95
Tomb Roider – Director's Cut	DM 49,95
Cool 200 (GT Interactive Value)	
Bowldo Dosh	DM 19,95
Dionokro	DM 19,95
Pilot	DM 19,95
Stone Age	DM 19,95
Softprice (Infogrames)	
Airline Tycoon	DM 39,95
Der Industriegigant	DM 29,95
Der vergessene Gott	DM 19,95
Dethkorz	DM 29,95
F22 Total Air War	DM 39,95
Flottenmanöver	DM 29,95
Floyd	DM 19,95
Herrscher der Meere	DM 19,95
Holiday Island	DM 29,95
John Sinclair	DM 29,95
Moyday	DM 29,95
Obsidion	DM 19,95
Pax Imperia	DM 19,95
Perry Rhodon	DM 39,95
Starshot	DM 49,95
Starwars Monopoly	DM 39,95
Titanic	DM 49,95
Wargasm	DM 39,95
Softgold	
GP 500 ccm	DM 50,-
Monkey Island 3	DM 50,-
Rent-A-Hero	DM 50,-
TopWare	
Bernie Boulder	DM 29,95
Robo Rumble	DM 29,95

Ages of Myst

Kult auf sechs CD-ROMs

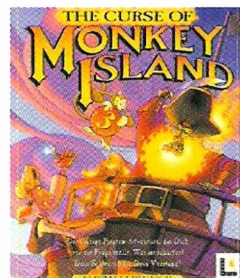


Geliebt und gehaßt, aber zweifellos ein Klassiker der PC-Spiele-Historie – happy Birthday, Myst!

Pünktlich zum fünfjährigen Jubiläum von *Myst* bietet Red Orb das legendäre Render-Adventure zusammen mit dem Nachfolger *Riven* (verteilt sich auf fünf CD-ROMs) in einer repräsentativen Packung für knapp 90,- Mark an. Als kleines Geburtstagsgeschenk legt der Hersteller ein *Riven*-Lösungsbuch sowie eine Original *Ages of Myst*-Mausmatte obendrauf. **Preis-Leistungs-Verhältnis: Gut**

Monkey Island 3

Abenteuer auf der Affeninsel

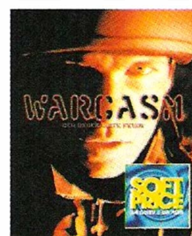


Verflucht günstig: eines der besten Adventures aller Zeiten.

Damit niemand der Softwarepiraterie anheimfallen muß, wurde die unverbindliche Preisempfehlung der Seeräuberkomödie *Monkey Island 3* auf 50,- DM reduziert. Im laut PC Games-Umfrage (siehe Seite 152) beliebtesten Adventure erwarten Sie irre Puzzles, ein bestens aufgelegter Guybrush Threepwood und ein traditionell etwas weniger gut aufgelegter Geisterpirat LeChuck. **Preis-Leistungs-Verhältnis: Sehr gut**

Softprice

Die dicksten Dinger



Wargasm von DID ist für nicht mal 40 Mark ein echtes Schnäppchen.

Sprichwörtlich für einen Appel und ein (Oster-)Ei sind die Neuzugänge der populären Softprice-Serie von Infogrames zu haben. Zu den Highlights zählen das Rennspiel *Dethkarz* (PC Games-Wertung: 72%), die Flughafen-WiSim *Airline Tycoon* (71%), die rundenbasierten Weltraumstrategiespiele *Perry Rhodan* (67%) und *Pax Imperia – Die Sternenkolonie* (74%), das Echtzeitstrategiespiel *Mayday* (66%), die Actionsimulation *Wargasm* (88%) und die Flugsimulation *Total Air War* (87%). Die Preise varriieren zwischen DM 19,95 und 39,95 (siehe nebenstehende Tabelle). Der quietschbunte Plattformspaß *Starshot – Panik im Weltraum* (Test in PC Games 4/99) wird vom Start weg für unter 50,- Mark angeboten.

WarCraft Battle Chest

Orcs im Sonderangebot



WarCraft 2 gehört in jede Spielesammlung.

Ein wahres Schatzkästlein an Echtzeitstrategieklassikern hat Blizzard mit dem *WarCraft Battle Chest* im Angebot, für das Sie zwischen 40,- und 50,- Mark anlegen müssen. Was da alles drin ist? *WarCraft 1* und 2, das *WarCraft 2*-Erweiterungsset *Beyond the Dark Portal*, das „Zauberlehrbuch der Magier" und alle 52 Missionskarten auf vier prächtigen, farbigen Postern. **Preisleistungsverhältnis: Sehr gut**

Master of Orion

Meisterhaftes Strategiespiel



Typisch Green Pepper: Master of Orion steckt in einer schlichten CD-Hülle.

Für nicht mal einen Zehner wechselt das Weltraumstrategiespiel *Master of Orion* von MicroProse den Besitzer. Für die überdurchschnittlich hohe Langzeitmotivation müssen Sie hoffnungslos antiquierte VGA-Grafik in Kauf nehmen. **Preisleistungsverhältnis: Befriedigend**

Rent-A-Hero

Der Held, was er verspricht



Österreichs Antwort auf Guybrush & Co.: Neo vermietet Ihnen einen Helden.

Winterschlußverkaufspreise bei Rodrigo: Der ausleihbare Superheld des vergnüglichen Neo-Adventures *Rent-A-Hero* bietet seine Dienste ab sofort für unter 50,- DM an. Dafür bekommen Sie preisgekrönte Rendergrafik, eine originelle Fantasy-Story und einen grundsympathischen Hauptdarsteller. **Preis-Leistungs-Verhältnis: Gut**

Cool 200

Gute alte Zeiten

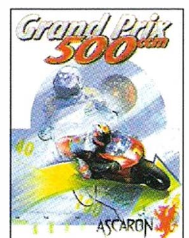


Alle Cool 200-Titel sind durch die einheitliche Gestaltung sofort erkennbar.

GT Interactive hat antike Berühmtheiten der Spielegeschichte wie *Tetris, Boulder Dash* und *Arkanoid* neu aufgelegt und verkauft sie zu äußerst günstigen Tarifen. *Stone Age, Pilot, Dionakra* und *Bowlda Dash* bekommen Sie für jeweils 19,95 DM. **Preis-Leistungs-Verhältnis: Befriedigend**

GP 500 ccm

Unter die Räder gekommen



Vom Europameister getestet und für gut befunden: Grand Prix 500 ccm von Ascaron.

Der Frühling ist da, Zeit für eine ordentliche Motorradsimulation: Bei der Entwicklung von *GP 500 ccm* hat Ascaron (*Anstoß 2*) mit Europameister Alex Hoffmann zusammengearbeitet – mit ein Grund für die hohe Realitätsnähe. In der 125er-, 250er-,oder 500er-Klasse dürfen Sie auf 15 Strecken Gas geben. 50,- Mark kostet der preislich reduzierte *Superbike*-Konkurrent. **Preis-Leistungs-Verhältnis: Gut**

& MARKTDATEN MACHER



Frank Heukemes ist Entwicklungsleiter bei TopWare Interactive

Wodurch waren die endlosen Verspätungen von Jagged Alliance 2 bedingt?
Erstens firmeninterne Probleme bei SirTech und eine unerwartete Bugschwemme, für deren Behebung zunächst geeignete Leute in Kanada (aus erstens resultierend) fehlten.

Commandos hat gezeigt, daß sich anspruchsvolle Taktik und Echtzeit nicht ausschließen müssen. Wie hoch schätzt Du aktuell die Akzeptanz für Strategiespiele auf Rundenbasis ein?
Eine Akzeptanz auf der einen bedeutet noch lange keine Ablehnung auf der anderen Seite. Die enorme Spieltiefe von *JA2* würde in purer Echtzeit flöten gehen. Durch den Echtzeit/Rundenmix bleibt *JA2* immer genau dann schön flott, wenn Details in den Hintergrund treten sollen. Im Prinzip ein genialer Kompromiß für Fans aus beiden Lagern.

Deine Einschätzung: Ließe sich JA 2 auch in Echtzeit umsetzen?
Nur mit absoluten Abstrichen bei Spieltiefe und Detailreichtum (siehe oben).

Wie schätzt Du 3D-Konkurrenten à la Shadow Company ein?
Außergewöhnlich stark von der Technikseite her, doch ein Probespiel mit der *SC*-Beta lieferte mir den Beweis für eine üble Vorahnung: Kein Konkurrent in Sachen Charakterglaubhaftigkeit, die Echtzeit zerschlägt die Details, die dann nur noch als störend wahrgenommen werden.

Welches neuen Feature von JA 2 findest Du am aufregendsten/sinnvollsten?
Kriechen und Klettern in Verbindung mit unterschiedlichen Höhenlevels.

Electronic Arts

...steigt ins Formel-1-Geschäft ein

Alle wollen sie, Electronic Arts hat sie: Die offizielle Formel-1-Lizenz der FIA – Voraussetzung dafür, um in Computerspielen die originalen Rennwagen, Strecken, Teams und Fahrer abbilden zu dürfen. Die ersten PC-Simulationen dürften noch in diesem Jahr erscheinen und würden dann mit Ubi Softs *Racing Simulation 2* sowie *Grand Prix 3* von MicroProse konkurrieren.



Lost Toys

Ex-Bullfrog-Team formiert sich

Schwer im Trend: einen bekannten Spielehersteller verlassen und sich selbständig machen. Das taten auch die ehemaligen Bullfrog-Mitarbeiter Glenn Corpes (*Populous*-Miterfinder), Jeremy Longley und Darren Thomas, denen seit neuestem die Londoner Firma Lost Toys („Verlorene Spielsachen") gehört. Wer gelegentlich die Danksagungen in Spielehandbüchern durchliest, kennt die Namen im Zusammenhang mit *Dungeon Keeper, Populous 3* und *Theme Hospital*.

Infinite Machine

...macht's mit Unreal

Und noch eine Firma, die das Rad nicht zweimal erfinden und sich lieber aufs Spieldesign konzentrieren will: Infinite Machine (wurde vom *Jedi Knight*-Designer Justin Chin und anderen ehemaligen LucasArts-Mitarbeitern gegründet) hat von Epic Games die *Unreal*-Engine für einen 3D-Shooter lizenziert. Als Veröffentlichungstermin peilen das Programmierteam und Hersteller GT Interactive das Jahr 2000 an. Der noch namenlose Titel ist bereits der 18., der auf der Technologie von *Unreal* basiert.



Origin

Online-Zukunftspläne

Bestärkt durch die enorme Popularität des Internet-Rollenspiels *Ultima Online*, wird sich Origin nach, dem Erscheinen von Richard Garriotts *Ultima 9* auf Multiplayer-Spiele spezialisieren. Für das *Wing Commander Online*-Projekt ist übrigens der ehemalige *AH-64D Longbow*- und *F-15*-Projektleiter Andy Hollis verantwortlich.



Richard Garriott

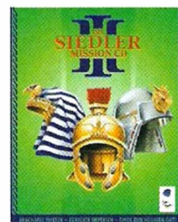
TOP TEN CD-ROM-SPIELE 10

1	neu	SimCity 3000
2	neu	Sid Meier's Alpha Centauri
3	↓	Die Siedler 3
4	↓	Baldur's Gate
5	↓	Anno 1602
6	neu	Turok 2
7	↓	Tomb Raider 3
8	↓	Falcon 4.0
9	neu	Rollercoaster Tycoon
10	neu	Half-Life (dt. Version)

Blue Byte

Streit um Siedler 3-Add-On

Darf man einfach ein paar *Siedler 3*-Spielstände auf CD-ROMs pressen und als „Neue Spiele" verkaufen? Nein, sagt das Landgericht Düsseldorf und gibt damit Blue Byte recht, die gegen die Zusatz-CD *Neue Horizonte* von Up to disc und KröGersoft geklagt hatten. Der Vertrieb von Spielständen bleibt allerdings weiterhin zulässig, auch ohne Zustimmung des Herstellers. KröGersoft ist unter anderem für umstrittene Zusatz-CDs zu *Commandos, Anno 1602* und *Tomb Raider* verantwortlich, über die sich viele PC Games-Leser beschwert hatten.



Blue Bytes offizielle Mission-CD kommt im April auf den Markt.

Click Entertainment

Diablo-Macher probieren's auf eigene Faust

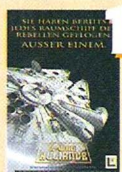
Vor zwei Jahren haben Ben Haas (*Diablo*-Chefprogrammierer) und Doron Gartner (*Diablo*-Chefgrafiker) die Firma Click Entertainment in San Francisco gestartet. Jetzt stellen sie ihr erstes Projekt vor: Ein Samurai-Actionrollenspiel im *Diablo*-Format. Als Partner für den weltweiten Vertrieb des Spiels, das im Jahr 2000 erscheint, hat sich Click Entertainment für Acclaim (*Turok 2, Machines*) entschieden.



Die Click-Belegschaft war vor allem für die KI und die Grafik von Diablo verantwortlich.

UND NUN ZUR WERBUNG

Besucher unserer Homepage (http://www.pcgames.de) und Tausende von Lesern haben über die besten Anzeigen in PC Games 4/99 abgestimmt und folgende Kandidaten auf die ersten drei Plätze gewählt:



1. X-Wing Alliance
(LucasArts)

Der rasende Falke aus X-Wing Alliance hat sich gegen den MicroProse-Falken durchgesetzt.



2. Superbike World Championship
(Electronic Arts)

Alles hat seine Grenzen – diese Erfahrung müssen auch Superbiker machen.

3. Falcon 4.0
(MicroProse)

MicroProse auf dem Weg nach oben – in den Charts und in der Werbung.



Auch diesmal suchen wir wieder die schönsten und witzigsten Anzeigen dieser Ausgabe. Schreiben Sie einfach den Namen des Herstellers bzw. des beworbenen Produkts auf eine Postkarte und senden Sie diese bis 16. April 1999 an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG ▮ Redaktion PC Games ▮ Anzeige des Monats ▮ Roonstraße 21 ▮ 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendungen verlosen wir zehn große Spielepakete. Anzeigen der COMPUTEC MEDIA AG sind von der Wertung ausgeschlossen.

Frankreich

Jugendgefährdendes Unreal?

Zu brutal, zu menschenverachtend, von – Zitat – „geringem sozialem Wert" und ganz allgemein schädlich für Spieler – das ist zumindest die Meinung der Vereinigung Familles de France, die durch ihren Einfluß erreicht hat, daß Titel wie *Resident Evil 2*, *Unreal*, *Grand Theft Auto*, *Sanitarium* und *Carmageddon 2* aus den Auslagen französischer Händler verschwinden. Jetzt soll aus der freiwilligen Aktion per Gerichtsentscheid gar ein regelrechtes Verkaufsverbot werden. Einige der Titel stehen auch in Deutschland auf dem Index der Bundesprüfstelle (BPjS).

TELEGRAMM

+++ Für 40 Millionen Dollar kauft Infogrames die britische Firma Gremlin Interactive (Actua Sports-Serie) – und damit DMA Design (*Lemmings*, *Grand Theft Auto*) gleich mit. +++ Jason Regier, Chefprogrammierer des Fantasy-Echtzeitstrategiespiels *Myth 2* von Bungie Software (Test in PC Games 2/99), verläßt die Firma in Richtung Blizzard North, um dort an *Diablo 2* mitarbeiten. +++ Mit den Renderadventures *The 7th Guest* und *The 11th Hour* erlangte Trilobyte Weltruhm. Jetzt hat id Software (*Quake 3*) Graeme Devine, den Mitgründer von Trilobyte, als Spieldesigner verpflichtet. +++ In Deutschlands Haushalten stehen rund 17 Millionen PCs – mehr als doppelt so viele wie noch vor fünf Jahren (die PCs in Unternehmen nicht mitgerechnet). In den alten Bundesländern besitzen zwei von fünf Haushalten einen Computer, in den neuen ist's immerhin noch ein gutes Drittel. +++ GT Interactive hat sich die Lizenz für das berühmte Indianapolis-500-Rennen gesichert. Der Vertrag umfaßt außerdem die komplette Indy-Serie und sämtliche Indy-Racing-Teams und -Fahrer. +++ Nach der Übernahme durch den französischen Medienkonzern Havas vollzieht sich bei Sierra ein tiefgreifender Wandel: Mehrere Entwicklungsstudios wurden zum Sierra-Hauptquartier nach Bellevue im Bundesstaat Washington verlegt, andere komplett geschlossen – darunter auch die Sportspiel-Abteilung Synergistic sowie Yosemite Entertainment in Oakhurst (Kalifornien), wo Ken und Roberta Williams die Firma vor 20 Jahren gegründet hatten. Durch die Schließung der vier Niederlassungen verlieren mehr als 200 Sierra-Angestellte ihren Arbeitsplatz, allein bei Dynamix (*Red Baron 2*) sind es deren 30. +++

BLIZZARD ENTERTAINMENT und PC Games Disc & Mag präsentieren:

Die große Blizzard-Fanpaket-Verlosung

Gleich 20 geniale Fanpakete im Wert von jeweils 500,- Mark hat Blizzard für die PC Games-Leser geschnürt. Und all das ist in jedem der Pakete enthalten:



PC-Spiele

Warcraft II Exklusiv Edition, Diablo, StarCraft, StarCraft Expansion Set BroodWar
Zwei der erfolgreichsten und beliebtesten Echtzeitstrategiespiele aller Zeiten plus ein prächtiges Fantasy-Actionrollenspiel plus die offizielle StarCraft-Zusatz-CD werden Sie auf Monate hinaus bestens unterhalten.

Actionfiguren

Actionfigur Orc-Grunzer, Actionfigur Human, Actionfigur Protoss, Actionfigur Zerg, Actionfigur Terraner
Die hochwertigen Actionfiguren sind jeweils 16 cm hoch, handbemalt, vollbeweglich und mit jeder Menge Zubehör ausgestattet. Ab Mai 1999 werden die Actionfiguren für DM 29,95 überall im Fachhandel erhältlich sein. Direkt bestellen können Sie die begehrten Sammlerstücke online unter www.blizzard.de.









Merchandising

T-Shirt Diablo 2, T-Shirt StarCraft, T-Shirt Blizzard, Blizzard-Baseballkappe, Blizzard-Mauspad
Damit Sie zeigen können, wie Ihr Lieblingsspielehersteller heißt: Mauspad und Baseballkappe sind mit dem Blizzard-Logo bedruckt. Das offizielle Diablo 2-T-Shirt wird Ihnen die Wartezeit auf den Diablo-Nachfolger verkürzen und neidvolle Blicke von Freunden und Kollegen auf sich ziehen.

Um an diesem Gewinnspiel teilnehmen zu können, müssen Sie zunächst unter Beweis stellen, daß Sie ein waschechter Blizzard-Kenner sind. Kreuzen Sie zunächst die richtigen Antworten an:

1. Wo befindet sich das Blizzard-Hauptquartier?
M) Austin (Texas)
F) Seattle (Washington)
Z) Irvine, Los Angeles (Kalifornien)

2. Unter welchen drei Charakteren können Sie als Diablo-Spieler wählen?
E) Krieger, Zauberer, Jägerin
L) Krieger, Dieb, Priester
B) Zauberer, Zwerg, Elfe

3. Wie heißt Blizzards kostenloser Online-Spieleserver?
H) Blizzard-Online.Net
I) StarCraft-Net.Com
R) Battle.Net

4. Wie lautet der Untertitel der offiziellen StarCraft-Zusatz-CD?
N) Kerrigan's Revenge
G) Brood War
T) The Return of the Zerg

Richtig aneinandergereiht, ergeben die vier Lösungsbuchstaben eine Bezeichnung, die jedem Blizzard-Fan geläufig sein dürfte. Schreiben Sie die Antwort auf eine Postkarte und senden Sie diese bis 30. April 1999 an untenstehende Adresse:

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden von Havas Interactive benachrichtigt. Nicht teilnehmen dürfen die Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Blizzard sowie Havas Interactive.

COMPUTEC MEDIA AG ▮ Redaktion PC Games ▮ Kennwort: Blizzard-Fan-Paket ▮ Roonstraße 21 ▮ 90429 Nürnberg



Microsoft Gamestock

Love, Peace & Games

Statt im Schlamm fand Microsofts verspieltes Woodstock-Pendant im noblen US-Hauptquartier statt – geregnet hat's trotzdem, wie in Seattle zur Winterszeit nicht anders üblich. Gelohnt hat sich der Besuch des Mega-Events trotzdem, schließlich präsentierte Bruce Shelley persönlich die neueste Version von Age of Empires 2 und Chris Roberts zeigte erstmals sein gigantisches Weltraumepos Freelancer.

Microsofts Gamestock müssen Sie sich tatsächlich als entfernten Verwandten des legendären Hippie-Festivals Woodstock vorstellen – wenn auch mit kleinen Änderungen. Statt grasrauchender Blumenkinder wandeln bebrillte Redakteure mit japanischen Digitalkameras durch die Gänge des Microsoft-Hauptquartiers und statt Love and Peace stehen eher Bits and Bytes auf der Wunschliste. Seit vergangenem Jahr veranstaltet Microsoft alle zwölf Monate eine eigene kleine Messe, auf der alles gezeigt wird, was sich in der Entwicklung befindet. Der Andrang ist jedesmal groß, dieses Jahr meinten es die Veranstalter jedoch etwas zu gut: Anstatt wie beim letztjährigen Gamestock amerikanische Journalisten und den Rest der Welt getrennt durch die Hallen zu schleusen, quälten sich diesmal rund 100 Pressevertreter wie zähflüssige Lava durch die Gänge. Egal, PC Games war trotzdem für Sie an vorderster Front und hat alles Wissenswerte für Sie gesammelt. Die kommenden Titel aus der Spieleabteilung des Softwaregiganten decken so gut wie alle Sparten ab: Strategie, Action, Rennspiele und Sportsimulationen werden ebenso erscheinen wie Produkte, die nur online über das Internet gespielt werden können. Ed Fries, Geschäftsführer der Daddel-Sektion von Microsoft, hat sich zum Ziel gesetzt, die gesamte Bandbreite der Spieler anzusprechen. „Alle unsere Titel sollen vor allem leicht zu erlernen sein", betont er, „jeder soll sie bedienen können. Gleichzeitig müssen sie genügend Tiefe haben, um auch Profis lange zu beschäftigen." Neben den bereits vorgestellten Titeln von Digital Anvil gedeiht die neue Sportsektion und auch die notorischen Bleifüße unter uns werden gleich mit zwei Titeln versorgt. Nach den anfänglich eher bescheidenen Versuchen, auch im Spielesektor Fuß zu fassen, sieht der eingeschlagene Weg deutlich vielversprechender aus. Völlige Gurken wie *Microsoft Soccer* sind fast schon vergessen und selbst *Pandora's Box* bietet für Gelegenheitsspieler deutlich mehr Abwechslung als Windows-Klassiker wie *Solitaire* oder *Minesweep*.

Florian Stangl ■



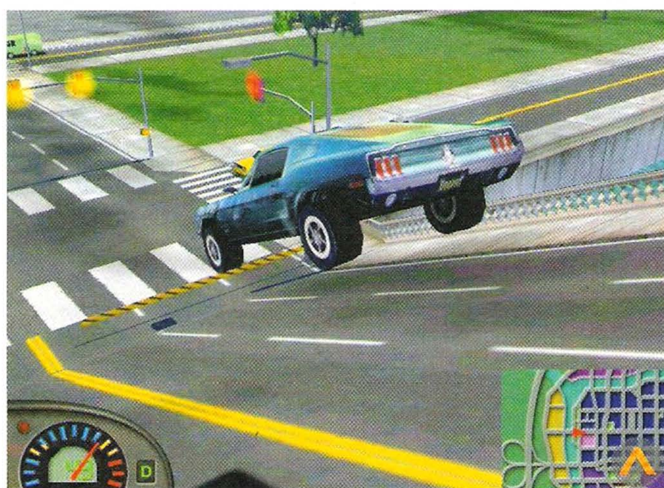
Midtown Madness

Hit the Road!



Aggressionsabbau leicht gemacht: Staut es sich in Chicagos Downtown, steigen Sie einfach kräftig aufs Gaspedal und rammen sich den Weg frei. Oder fahren entgegengesetzt in eine Einbahnstraße. Oder springen über eine hochgeklappte Brücke. Microsofts Midtown Madness macht's möglich – ohne daß Sie den Führerschein riskieren müssen.





In Midtown Madness sollte es weniger Ihr Ziel sein, andere Fahrzeuge zu rammen, sondern besser diesen auszuweichen (ganz oben). Nur Sie und die anderen Rennteilnehmer benehmen sich wie die Axt im Walde, alle anderen Autofahrer bleiben brav bei Rot stehen und blinken beim Abbiegen (oben). Solche spektakulären Sprünge sind mit allen Fahrzeugen möglich. Sogar mit dem Bus dürfen Sie über die hochgeklappte Brücke rasen.

Zufälle gibt's im Leben, die gibt's gar nicht! Erst wartet die Spielergemeinde jahrelang auf Rennspiele in Innenstädten, mit Stau, Fußgängern und dergleichen, und dann werden gleich zwei Titel zur selben Zeit angekündigt. *Driver*, das von Reflections entwickelt wird, haben wir Ihnen bereits vor zwei Ausga-



▶ Futuristische Autoschlachten sind offenbar bei den Designern ein echter Trend. Das kanadische Team Pseudo Interactive entwickelt für Microsoft das mit Lichteffekten vollgepackte Full Auto, bei dem Sie mit bewaffneten Vehikeln Ihre Gegner beharken. 17 Welten müssen Sie lebend überstehen und gleichzeitig mit Ihrer Ausrüstung so sparsam umgehen, daß Sie nicht irgendwann ohne alles dastehen. Zehn weitere Levels stehen für Mehrspieler-Gefechte zur Verfügung und wem das immer noch nicht reicht, der kann sich mit der individuellen Ausstattung seines Fahrzeugs austoben. Motoren, Waffen und anderes Zu-

ben ausführlich vorgestellt, diesmal ist der ärgste Konkurrent *Midtown Madness* dran, das erste Produkt der Newcomer Angel Studios. Der Sachverhalt ist eindeutig: Als Schauplatz der grandiosen Blechorgien wurde Chicago auserkoren, schon seit Jahren ein beliebter Ort für Verfolgungsjagden und Auto-Verschrottungen. „Uns war schnell klar, daß es nur Chicago sein kann", erklärt Projektleiter Clinton Keith. „Immerhin ist die Stadt dafür bekannt, dank solcher Filme wie *Blues Brothers* oder *French Connection*." Damit Chicago als einzige Stadt nicht zu langweilig wird, haben die Grafiker rund 100 Kilometer Straßen in *Midtown Madness* transportiert und das Ganze mit etlichen Wahrzeichen der „Windy City" garniert, die Sie bestimmt schon in dem einen oder anderen Film gesehen haben. Zusätzlich sollen mehrere besonders abwechslungsreiche Spielmodi dafür sorgen, daß *Midtown Madness* nicht so schnell eintönig und das Straßenverkehrsamt Sie sicher nicht auf die Weihnachtskarten-Liste setzen wird.



"Die Fußgänger können nicht überfahren werden, auch wenn es so aussieht. Sie springen immer im letzten Moment zur Seite."

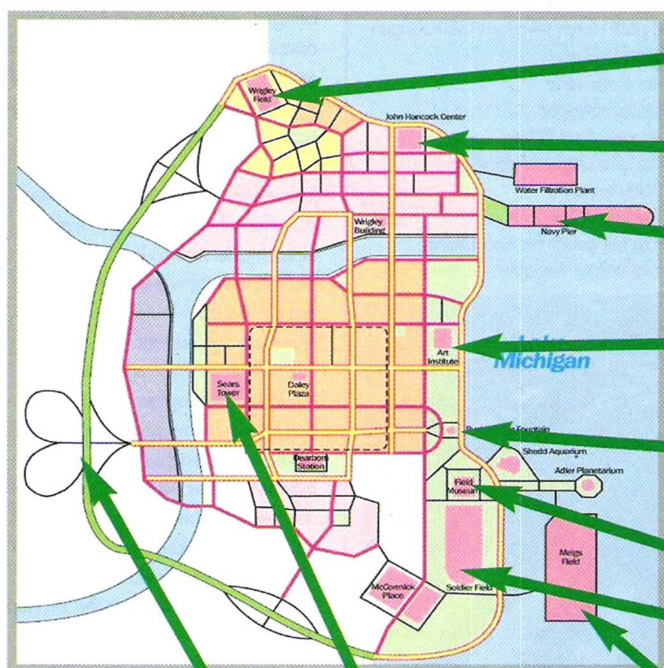
Clinton Keith, Projektleiter

Wir machen den Weg frei

Die Grundidee von *Midtown Madness* ist, dem Spieler eine viel größere Freiheit anzubieten als in Rennspielen sonst üblich. In den meisten Titeln sind sie an vorgegebene Strecken gebunden, können selten den Asphalt verlassen – und falls doch, dann nur mit negativen Folgen. Die eine oder andere Abkürzung bereichert zwar so manches Spiel, doch wirkliche Freiheiten besitzt der Fahrer nicht. Anders in *Midtown Madness*, denn hier steht Ihnen die gesamte, sehr weitläufige Innenstadt von Chicago samt Außenbezirken zur Verfügung. Sie besitzen völlige Entscheidungsgewalt, welchen Weg Sie nehmen. Hauptstraßen, Einbahnstraßen, Schleichwege, große Plätze – alles darf ohne Einschränkungen von Ihnen befahren werden. Dazu kommt, daß die simulierte Stadt tatsächlich lebt, denn Sie sind nicht der einzige, der mit dem Auto von A nach B möchte. So entstehen Staus und Unfälle, die Sie zwingen, schnell eine andere Route zu finden. Rote Ampeln, an denen andere Fahrzeuge artig anhalten, sowie Fußgänger, die von den meisten Fahrern als Grund zum Stoppen angesehen werden, sorgen ebenfalls dafür, daß sich das Chicago in *Midtown Madness* wie das echte Chicago anfühlt. Die Fußgänger dienen übrigens nicht wie in der indizierten, englischen Version von *Carmageddon* als punktebringende Opfer wütender Autofahrer, sondern springen hier beherzt in Sicherheit. Allerdings wartet ihre Künstliche Intelligenz damit so lange, bis es zum einen effektvoll aussieht, zum anderen der Spieler glaubt, die Passanten doch noch erwischen zu können.



Auch wenn Sie noch so oft versuchen, die Fußgänger zu erwischen, werden diese immer rechtzeitig ausweichen – Spaß machen die Versuche aber allemal.



Das Wrigley Field Stadion ist Heimat der Chicago Cubs, des örtlichen Baseball-Teams.

Der John-Hancock-Wolkenkratzer bringt es auf imposante 100 Stockwerke.

Die Navy Pier ist Chicagos Touristenattraktion Nummer 1 mit Riesenrad und IMAX-Kino.

Das Art Institute mit Schule und Museum enthält Werke von Moreau bis hin zu afrikanischem Kulturgut.

An der Buckingham Fountain sollten Sie vorbeifahren – man sieht sie im Intro von Eine schrecklich nette Familie.

Im Fields Museum finden Sie Dinosaurier-Skelette, davor allerdings viele Fußgänger.

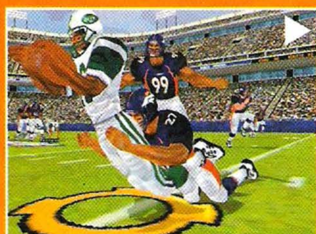
Die Football-Spiele der Chicago Bears finden im Soldier-Field-Stadion statt.

Auf der Stadtautobahn kommen Sie schneller voran, doch bedeutet das einen großen Umweg.

Der Sears Tower ist eines der höchsten Gebäude der Welt und schon von weitem zu sehen.

Der kleine Flughafen Meigs Field ist für Sportflugzeuge gedacht und läßt Ihnen viel Freiraum.

behör ist in großer Vielfalt vorhanden und kann von Ihnen wild kombiniert werden. Die knallbunte 3D-Grafik erfordert eine entsprechende Beschleunigerkarte, wenn das Spiel im Herbst erscheinen wird.



Eine echte Überraschung gelang Microsoft mit Football 2000, das an eine Mischung aus Madden 99 (Komplexität) und NFL Blitz (Zugänglichkeit) erinnert. Das actionorientierte Spiel mit überraschend viel Tiefe dürfte nicht nur Amerikaner ansprechen, doch ist eine Veröffentlichung in Deutschland bislang eher unwahrscheinlich. Sollte das Interesse an dem Sport auch hierzulande wachsen, könnte sich das ändern.



Ihre rasanten Fahrten durch die Häuserschluchten Chicagos dürfen Sie mittels Videorekorder aufzeichnen, abspeichern und immer wieder abspielen.

Abgesehen vom wilden Herumdüsen in Chicago im Modus Explore/Roam in dem Sie einfach nur ungehindert die Stadt erforschen dürfen, gibt es noch vier weitere Spielmodi, bei denen die Besonderheiten wie Stau und Verkehr eine weitaus größere Bedeutung erlangen. Der Modus Waypoint erinnert noch am ehesten an klassische Rennspiele, da Sie hier möglichst vor dem Ablaufen des Zeitlimits von einer Wegmarke zur nächsten hetzen müssen, ohne sich im Verkehrsgetümmel zu verzetteln. Noch hektischer wird es in der Variante Blitz, bei der Sie alle Freiheiten besitzen – Sie müssen nur vom Ausgangspunkt zum Ziel gelangen, bevor das Zeitlimit abläuft. Welche Straßen Sie befahren, hängt ganz von Ihnen ab, doch können Sie davon ausgehen, daß der einfachste Weg wie im wirklichen Leben mit den meisten Autos vollgestopft ist. Der Modus Circuit versetzt Sie auf einen in der Stadt abgesteckten Rundkurs, der jedoch nicht in jeder Runde gleich ist, sondern mit ständig neuen Verkehrssituationen aufwartet. Im Netzwerk kommt zusätzlich die Option Cops-and-Robbers hinzu, die das klassische Räuber-und-Gendarm-Spiel aus Kindertagen mit einem Schuß Wahnsinn neu belebt. Die Teilnehmer sind in zwei Gruppen gespalten, wobei die einen versuchen, ihre Beute aus einem Bankraub ins Gangsterhauptquartier zu bringen, während die Polizisten sie daran hindern wollen. Dank der großen Vielfalt von Fahrzeugen sind die unterschiedlichsten Taktiken möglich. Schnelle Sportwagen können zwar die Polizei abhängen, doch lassen sich Straßensperren mit den Autos errichten oder sogar ein Bus einfach querstellen. Teamwork ist ähnlich wichtig wie in *Need for Speed 3*, wobei in *Midtown Madness* der Verkehr und die Fußgänger deutlich zahlreicher die Innenstadt verstopfen. Belohnt werden Ihre Bemühungen immer mit unzähligen Objekten, die Sie kaputt machen dürfen. Von Straßenlaternen über Ampeln bis hin zu massenhaft anderen Autos können Sie alles niederwalzen, was sich Ihnen in den Weg stellt; vorausgesetzt, Ihr Wagen hält das aus.

BUSSE UND BEETLES

Wagen	Kurzbeschreibung
VW New Beetle	Klein, wendig und paßt durch winzige Abkürzungen
Cadillac Eldorado	Der typische Allround-Wagen
Ford F-350	Pick-Up mit robuster Karosserie
Ford Mustang GT	Besonders schneller Sportwagen
Panoz Roadster	Empfindlicher, aber wendiger Flitzer
Stadtbus	Groß, unverwüstlich und unglaublich träge
Mustang Cruiser	Das typische US-Polizeiauto
Mustang Fastback	Flottes und stabiles Muscle-Car
Panoz GTR-1	Ultraschnell, aber zu tief gelegt für Randsteine
Freightliner Century	Massiver, strapazierfähiger Tieflader



Die Sprung mit dem Bus

Grafisch wirkt *Midtown Madness* auf den ersten Blick etwas zahm – da hat Konkurrent *Driver* mehr Texturen und ein besseres Beleuchtungsmodell zu bieten. Doch im Gegenzug warten die Angel Studios mit einer enorm hohen Sichtweite auf und bieten außerdem ein detailliertes Stadtmodell samt Sehenswürdigkeiten, Dutzenden von Autos gleichzeitig, realistischen Schäden und vor allem ungezählten Objekte, mit denen Sie sich austoben dürfen. Sind Sie letztens erst beim Falschparken erwischt worden? Rächen Sie sich, indem Sie die Parkuhren Chicagos eine nach der anderen umfahren! Fanden Sie den Sprung mit dem Bus in *Speed* so grandios? Bitteschön, in *Midtown Madness* dürfen Sie es selbst ausprobieren. Bei all diesen Möglichkeiten und der pausenlosen Action im Spiel fällt die etwas brave Grafik gar nicht weiter auf. Soundtechnisch präsentierte sich die Fast-Beta-Version solide; jeder Wagen besitzt eine passende Hupe (die des Beetle piepst wie Teenie-Idol Blümchen, der Tieflader dröhnt wie ein Nebelhorn) und die Steuerung wirkte ebenfalls schon sehr ausgereift. Der eine oder andere Ausreißer in puncto Fahrphysik muß noch ausgebügelt werden, bis das Spiel im Juni erscheint, doch dann dürften PC-Raser einen echten Leckerbissen vorgesetzt bekommen.

Florian Stangl ■

FACTS

Midtown Madness

Genre	Rennspiel
Hersteller	Angel Studios
Beginn	November '97
Status	Alpha
Release	Juni '99

Vergleichbar mit
Driver,
Need for Speed 3



Wie aus dem Nichts tauchte Allegiance auf, das von einem internen Team bei Microsoft entwickelt wird. Das grafisch imposante Weltraumspiel verbindet Elemente aus Wing Commander und Sierras bald erscheinendem Strategietitel Homeworld. Mehrere Hundert Teilnehmer können als Raumpiloten in verschiedenen Teams gegeneinander antreten, die Geschütze eines Schlachtschiffs bedienen oder als Strategen das Geschehen von sicherer Warte aus dirigieren. Zahlreiche Spezialeffekte wie transparente Explosionen mit wunderschönen Schockwellen erfordern eine 3D-Grafikkarte. 30 verschiedene Schiffe, 40 Ausrüstungsgegenstände, 22 Waf-

World Championship Soccer 2000

Mal abwarten...

Rage Software plc

Wenn Stollen für Sie gleichbedeutend mit Weihnachten ist, brauchen Sie erst gar nicht weiterzulesen. Denken Sie dagegen spontan an Schuhe mit Spikes, Fallrückzieher, Bananenflanken und Abseitsfallen, sind Sie hier goldrichtig. Microsoft und Rage Software arbeiten mit World Championship Soccer 2000 an einem vielversprechenden Fußballspiel.





Auch wenn hier die Spieler noch leichte Haarprobleme haben, besitzt Soccer 2000 grafisch einige Vorzüge. Rage verspricht konstant 60 Bilder pro Sekunde. An Spielmodi gibt es Welt- und Europameisterschaften sowie verschiedene Turniere, die Sie selbst zusammenstellen dürfen. Eine Lizenz fehlt allerdings.

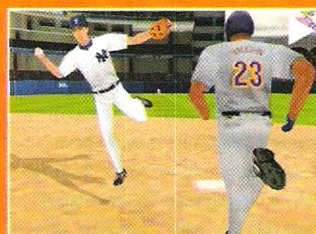
Wie Sie anhand unserer Umfrage im Rahmen der Sportspiel-News (PC Games 4/99) erkennen konnten, wollen rund die Hälfte unserer Leser den Produkten von EA Sports die Treue halten, komme, was da wolle. Aber aufgepaßt, liebe Leser, es kommt was: Microsoft hat kürzlich das von Rage entwickelte Fußballspiel *World Championship Soccer 2000* eingekauft, das der nächsten *FIFA*-Version mächtig Konkurrenz machen soll. Allerdings versuchen die tapferen Briten von Rage erst gar nicht, das haushoch favorisierte EA-Sports-Produkt mit den eigenen Waffen zu schlagen, sondern gehen lieber einen eigenen Weg. Das Endergebnis erinnert eher an Arcade-Automaten wie Segas *Virtua Striker 2* und nicht an eine komplexe Simulation, bei der Sie gar nicht genug Buttons auf dem Gamepad haben können. Dennoch soll *Soccer 2000* nicht weniger Möglichkeiten bieten als *FIFA*, sondern nur den Spieler entlasten und viele Aktionen einfach der KI in die Stollenschuhe schieben. Dazu hat Rage das One-Touch-System entwickelt, welches Einsteigern eine sanft ansteigende Lernkurve und Profis die von *FIFA* gewohnte Tiefe gleichzeitig bieten soll. Klingt wie die eierlegende Wollmilchsau, aber Programmierer Toby Gard versprach hoch und heilig, daß es in der aktuellen Version auf den Rage-Rechnern bereits funktioniere. Die im Rahmen von Gamestock gezeigte Fassung wies noch etliche Fehler auf, gerade was die Künstliche Intelligenz betrifft. Toby, der sich im feschen Bayern-München-Trikot sichtlich unwohl fühlte, gelobt auch hier Besserung: „Die Verteidiger und Torhüter sind in der Version zuhause bereits weitgehend optimiert. Wir können sie nur nicht zeigen, weil es noch zu instabil läuft." Immerhin ist ja noch Zeit bis September, vorher wird *Soccer 2000* keinesfalls erscheinen. Für die Künstliche Intelligenz zogen die Designer sicherheitshalber den einen oder anderen Trainer englischer Fußballteams zu Rate, um ein überzeugendes Stellungsspiel zu gewährleisten. Grafisch sieht das Produkt bereits jetzt erstklassig aus und überzeugt mit butterweichen Animationen, die mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde laufen sollen. Die Bewegungen der Spieler sind realistisch und ändern sich schnell genug, so daß das Ganze nicht an Rasenschach, sondern tatsächlich an eine flotte Partie Fußball erinnert. Alle Spieler werden weitgehend authentische Merkmale besitzen, was Haar- und Hautfarbe sowie Körperproportionen betrifft. Besonders eindrucksvoll gelang den Rage-Designern die reichhaltige Palette an Manövern, mit denen die Kicker ihren lebenden Pendants in nichts nachstehen. Fallrückzieher, Flugkopfbälle, Basler-typische Freistöße oder Glanzparaden der Torhüter lassen hoffen, daß *Soccer 2000* eine echte Alternative zu *FIFA 2000* werden könnte.

Florian Stangl ■

FACTS

World Champ. Soccer 2000	
Genre	Sportspiel
Hersteller	Rage Software
Beginn	September '97
Status	Alpha
Release	Juni '99
Vergleichbar mit	FIFA 99

fen und zehn Raketensysteme sollten für dauerhafte Abwechslung sorgen. Der Nachteil für deutsche Spieler: Allegiance wird ausschließlich über Microsofts Onlinespieledienst MSN Gaming Zone zu spielen sein. Da es noch keinen Server in Deutschland gibt, kommen neben den relativ hohen Telefonkosten noch schlechte Verbindungen zum US-Server hinzu. Ob Microsoft daran etwas ändern wird, steht noch nicht fest.



► Noch ist die Zukunft von Baseball 2000 in Deutschland ungewiß, doch die detaillierte Simulation der amerikanischen Baseball-Liga MLB sieht nicht nur optisch gut aus, sondern spielt sich auch sehr angenehm.







Als knallharter Söldner jagen Sie in Loose Cannon ein Gangster-Syndikat quer durch die USA. Die detaillierten Städte basieren auf realen Vorbildern (rechts oben). Starlancer beeindruckt mit unzähligen Spezialeffekten und einer butterweichen 3D-Engine. Herumschwebende Trümmer und Feuerbälle sorgen für Atmosphäre (oben). Echte 3D-Grafik und eine ausgewogene Balance zwischen den vier grundlegend verschiedenen Völkern sollen Conquest in den Strategie-Olymp erheben (rechts).

Starlancer, Conquest und Loose Cannon

Im Doppelpack

Erin Roberts und sein Programmierteam Warthog meinen es offenbar ernst und wollen Wing Commander mit ihrem Weltraumspiel Starlancer die Stirn bieten. Gleichzeitig kümmert sich Erin noch um das Strategiespiel Conquest, sein Bruder Chris bereitet mit Freelancer seinen nächsten großen Coup vor und Tony Zuvoreks Loose Cannon kommt ebenfalls gut voran.

Der Name Roberts hat nichts von seiner Faszination verloren: Nachdem sich *Wing Commander*-Erfinder Chris Roberts von Origin trennte, um Digital Anvil zu gründen, drehte er den Film zu *Wing Commander* (siehe Kritik auf Seite 40) und begann mit den Arbeiten am Weltraumepos *Freelancer* (siehe Kasten). Sein jüngerer Bruder Erin präsentierte eine wesentlich fortgeschrittenere Version seines 3D-Echtzeit-Strategiespiels *Conquest: Frontier Wars*. Der Untertitel *Frontier Wars* deutet bereits an, daß sich bei *Conquest* mehrere Völker um einen bestimmten Abschnitt der Galaxis prügeln, was der Spieler als Oberbefehlshaber in vier Kampagnen erfolgreich übernehmen soll. Am einfachsten können Sie sich *Conquest* als dreidimensionales *StarCraft* vorstellen; die Grafik ist vollständig in 3D aufgebaut, läßt sich aber nur rotieren und leicht kippen, um den Spieler nicht zu verwirren. Erin und sein Team arbeiten weiterhin an der Künstlichen Intelligenz und zusätzlichen kleinen, grafischen Details wie träge im Weltraum schwebenden Asteroiden. Einige neue Waffen wie der praktische „Wegschubser" der Reptilians, mit dem Sie einfach einen Gegner mit einem Energiestrahl aus dem Weg räumen, sorgen dafür, daß auch Sciencefiction-Veteranen einige Überraschungen vorfinden. *Conquest* wird voraussichtlich im Juni oder Juli veröffentlicht werden. *Loose Cannon*, das neue Projekt von *Crusader*-Erfinder Tony Zuvorek, hat sich in den letzten Monaten ebenfalls weiterentwickelt. Tony und



Nach dem großen Erfolg von Origins Ultima Online in den USA macht sich auch Microsoft Hoffnungen auf ein festes Plätzchen auf Ihrer Festplatte. Asheron's Call ist ein komplexes Rollenspiel mit 3D-Fenster, ähnlich wie in Meridian 59, in dem Sie die Umgebung sehen. Leisten am oberen und unteren Bildschirmrand informieren Sie über den Gesundheitszustand Ihres Charakters und seine Mana-Vorräte und ermöglichen den Zugriff auf Zaubersprüche. Ein kleines Textfenster ermöglicht die Kommunikation mit anderen Spielern. Asheron's Call wird ebenso wie Allegiance nur über Microsofts Gaming Zone zu spielen sein. Der Erscheinungstermin ist Herbst 1999.

sein Team erweiterten die verschiedenen Städte aus allen Teilen der USA um neue Bezirke, in denen Sie als Söldner kriminelle Elemente ausschalten müssen. Mit diversen Autos oder zu Fuß rüpeln Sie sich dabei durch die bislang noch arg ruckelige Grafik, was Tony in den kommenden sechs Monaten, die bis zur Veröffentlichung mindestens noch vergehen werden, beseitigen möchte.

Ritter im All

Thema Starlancer: Der auffälligste Unterschied zur Version, die Digital Anvil im vergangenen Herbst zeigte, ist der deutlich düsterere Look des Spiels. Starlancer wirkt nun nicht mehr wie ein weiterer auf Hochglanz polierter Weltraum-Shooter, sondern wie eine Mischung aus alten Kriegsfilmen und finsteren Science-fiction-Streifen. Hintergrund ist ein neuer Weltkrieg, der diesmal von den Nationen USA, China, Rußland und Großbritannien im luftleeren Raum ausgefochten wird. Anstatt schlanker High-Tech-Raumschiffe ähneln die großen Trägerschiffe eher den stählernen Ungetümen der Kriegsmarine aus dem ersten Weltkrieg, wogegen die kleineren Kampfraumer wie altmodische Flugzeuge mit futuristischen Waffen wirken. Die Idee dahinter klingt einleuchtend: "Jeder von uns kennt die alten Filme aus den beiden Weltkriegen", erläutert Erin Roberts. "Wir versuchen, dieses Flair mit Starlancer einzufangen." Da für das Grafikdesign des Spiels das selbe Team zuständig ist, das auch den Wing Commander-Film mit Spezialeffekten verschönerte, sind Ähnlichkeiten unübersehbar. Große Kanonen auf Drehgestellen spotten jeder aus Star Trek bekannten Photonen-Waffe und unzählige herumhängende Kabelstränge würden jeden Gewerbeaufsichtsbeamten in den Wahnsinn treiben. Erin Roberts ist das egal: "Der ganze Look war am Anfang zu sauber, daher haben wir alle Räume des Trägerschiffs bewußt verschmutzt. Überall sind Schrammen, Flecken und sowas zu sehen, wie das im Krieg so üblich ist." Der Spieler schlüpft in die Rolle eines erstklassigen Piloten, der mit seinen Kumpels ein Geschwader von Freiwilligen gründet und entscheidend in den Kriegsverlauf eingreift. Die Missionen verzweigen, Sie beeinflussen also mit Ihrer Leistung auch Ihre Umgebung und sorgen so zum Beispiel durch den Abschuß eines gegnerischen Bombers dafür, daß Ihre Nation keine wertvollen Ressourcen verliert. Das Flugverhalten der Raumschiffe erinnert mehr an *Wing Commander* als an *X-Wing* oder *TIE-Fighter*, denn die Designer verwenden kein realistisches Physikmodell, sondern eine actionorientierte „Alles-ist-möglich-Engine". Das ist durchaus spaßig, wie die gezeigte Alpha-Version bewies, vor allem die virtuellen Cockpits, die sich mit den Bewegungen des Spielers leicht verschieben, erzeugen ein hervorragendes Fluggefühl. *Starlancer* brilliert aber vor allem durch die exzellenten Spezialeffekte: Farbiges Licht von Lasern und Explosionen erleuchtet die Umwelt realistisch, riesige Feuerbälle und Schockwellen durchrasen den Weltraum und umhertrudelnde Trümmerteile verleihen dem Spiel fast den Anschein eines Kinofilms. Laut Digital Anvil soll bereits ein Pentium mit 166 MHz ohne 3D-Grafikkarte ausreichen, um diese Qualität auf den Bildschirm zu zaubern. Der Sound soll da nicht zurückstehen und so will Erin Roberts gleich 40 hochwertige Musikstücke und 60.000 Sprachsamples auf die CD packen. Abgerundet wird der cineastische Weltraum-Shooter durch rund 25 Minuten an gerenderten Animationen, die zwischen den Missionen abgespielt werden.

Florian Stangl ■

FREELANCER

Seit Origins *Ultima Online* war kein Projekt größer und gewagter als *Freelancer* von Chris Roberts. *Freelancer* ist eine Mischung aus dem Klassiker *Elite* und *Privateer*, dreht sich also primär um Handel und Schlachten im Weltraum. Dem Spieler ist es dabei völlig freigestellt, ob er als Händler, Söldner, Pirat oder einer Mischung aus diesen im *Freelancer*-Universum unterwegs ist, da das Spiel jede Aktion entsprechend berechnet. Daraus ergeben sich unzählige Möglichkeiten: Attackiert der Spieler als Pirat friedliche Handelsschiffe, erstellt das Programm entsprechende Aufträge für Kopfgeldjäger im Spiel. Ist der Spieler als Söldner unterwegs, erhält er dagegen die Nachricht, daß Piraten die Handelsrouten attackieren, und kann den Auftrag annehmen. Das Ganze soll laut Chris Roberts sowohl für Einzelspieler als auch online mit Hunderten von anderen Piloten funktionieren – nahtlos. Das heißt, daß Sie Ihr privates Spiel über ein Modem oder Netzwerk öffentlich machen dürfen und dann menschliche Piloten die Computerspieler ersetzen. Bedauerlicherweise gibt es noch keine Bilder, welche die imposante Grafikengine zeigen. Stellen Sie sich einfach vor, daß *Wing Commander Prophecy* dagegen wie ein Spiel aus der Zeit vor den 3D-Grafikkarten aussieht, und Sie bekommen eine ungefähre Vorstellung davon. Wir halten Sie selbstverständlich auf dem Laufenden.



Chris Roberts arbeitet mit Freelancer am größten Projekt seiner Karriere.



Viele der Raumschiffe sind riesig und äußerst detailliert modelliert. Trotzdem soll Starlancer auch ohne 3D-Karte auf einem Pentium mit 166 MHz spielbar sein.

FACTS

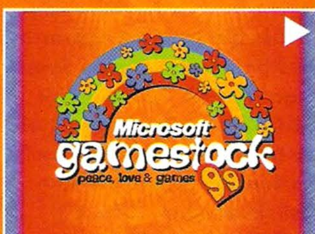
Starlancer	
Genre	Action
Hersteller	Warthog/Dig. A.
Beginn	April '97
Status	Alpha
Release	November '99
Vergleichbar mit	Wing Commander, Privateer

FACTS

Conquest	
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Digital Anvil
Beginn	März '97
Status	Alpha
Release	Juli '99
Vergleichbar mit	StarCraft, Master of Orion

FACTS

Loose Cannon	
Genre	Sportspiel
Hersteller	Digital Anvil
Beginn	April '97
Status	Alpha
Release	Demzember '99
Vergleichbar mit	Interstate '76, Tomb Raider



Warum eigentlich Gamestock? Microsoft möchte mit der einmal jährlich stattfindenden Veranstaltung nicht nur den Journalisten die neuen Produkte vorführen, sondern auch eine eigene Philosophie vermitteln. Ähnlich wie in Woodstock, als sich Hunderttausende Menschen zu einem ausgelassenen Rock-Spektakel einfanden, soll ein neuer Gemeinschaftssinn entstehen. Doch statt freier Liebe möchte Microsoft lieber die Grenzen zwischen den einzelnen Spielertypen abschaffen. Der sogenannte Hardcore-Gamer, also der langjährige und begeisterte Spieler, soll mit dem gleichen Produkt zufrieden sein ▶▶▶

ENSEMBLE STUDIOS

Age of Empires 2: The Age of Kings

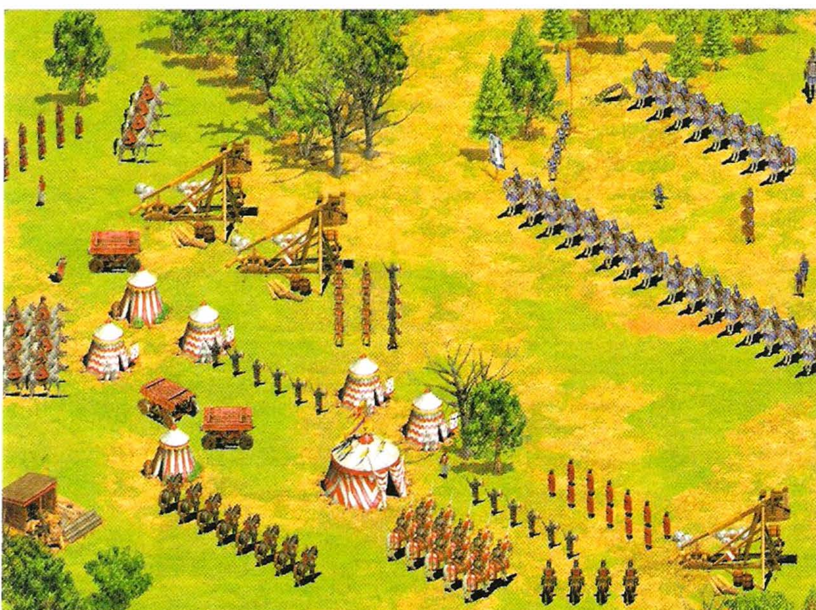
Königliches Vergnügen

Gut Ding will Weile haben, dachte sich Bruce Shelley und verschob den Erscheinungstermin von Age of Empires 2 auf Herbst diesen Jahres. Daß die zusätzlichen Monate nicht ungenutzt blieben, bewies der Meister selbst im Rahmen des Gamestock-Events mit einer neuen Version seines von Hunderttausenden sehnsüchtig erwarteten Spiels.

Das Zeitalter der Könige – das waren noch Zeiten! Mit dem Schwert in der Hand verteidigten edle Ritter ihre Burgfräulein und Kriege wurden noch Mann gegen Mann ausgetragen, ohne Interkontinentalraketen und dergleichen. Allerdings war das Leben damals auch recht stressig, zumindest für die Könige selbst, die ein ganzes Bündel wichtiger Entscheidung am laufenden Band fällen mußten. Früher wurde man in diese Bürde hineingeboren, heute geht man in den Laden und kauft sich das entsprechende Pendant. *Age of Empires 2: The Age of Kings* ist der ersehnte Nachfolger des Überraschungshits im Echtzeitstrategiebereich von 1997, der weltweit etwa zwei Millionen mal über die Ladentische ging. Nach dem Weggang von Hauptdesigner Rick Goodman (wir berichteten) teilte sich der zweite geistige Vater von *Age of Empires*, Bruce Shelley, die Verantwortung mit Mark Terrano und versuchte, den Nachfolger größer, schöner und besser zu machen. Das scheint dem Team von Ensemble Studios gelungen zu sein, denn *The Age of Kings* sieht nicht nur deutlich hübscher aus, sondern enthält etliche Neuerungen, die höchst vielversprechend klingen. Das eigentliche Spielprinzip – die geschickte Mischung aus Aufbau, Handel, Diplomatie und

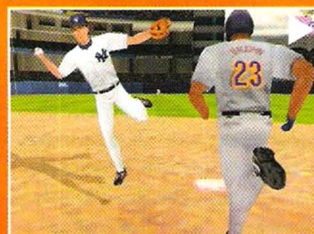


Diese große Kathedrale ist eines der Weltwunder, die Sie bauen und eine bestimmte Zeit halten müssen, um in Age of Empires 2 zu gewinnen.



Keine Konfusion: Dank der überarbeiteten Künstlichen Intelligenz formieren sich Ihre Truppen geschickter und beschießen nicht mehr die eigenen Reihen.

wie der Gelegenheits-Zocker, der nur alle Monate ein Spiel kauft. Ed Frie, Geschäftsführer von Microsofts Spielesektion, sieht das als die größte Aufgabe seiner Abteilung an: „Wir haben doch mit Age of Empires erlebt, daß sich Hardcore-Spieler und Einsteiger für das selbe Produkt begeistern können. Alle unsere Entwickler wissen, daß sie darauf achten müssen, daß ihre Spiele dasselbe erreichen."



Die nächste Kampfansage Microsofts an den Sportgiganten EA Sports heißt NBA Drive 2000 und ist eine grafisch wie spielerisch hochinteressante Basketballsimulation. Alle 29 NBA-Teams sind mit ein-

Kampf – bleibt weitgehend erhalten, wurde jedoch etwas verfeinert. Ein dicker Technologiebaum mit rund 100 Errungenschaften sorgt dafür, daß jeder Spielertyp sich seine Ausrüstung maßschneidern darf. Der wirtschaftliche Weg über Handwerk und Ackerbau ist genauso möglich wie Kriegsführung zu Lande und zu Wasser.

Braveheart interaktiv

13 Völker stehen zur Auswahl, darunter so illustre Nationen wie Wikinger, Japaner, Kelten oder Mongolen. Alle besitzen unterschiedliche Fähigkeiten, die ähnlich wie in Sid Meiers *Alpha Centauri* eine andere Spielweise erzwingen. So besitzen die Franken Pluspunkte in der Landwirtschaft, die Türken Vorteile im Umgang mit Schußwaffen und die Perser bauen besonders flink.



"Könige und Burgen kommen bei Amerikanern gut an und ich glaube, daß Ihr Europäer gerne Eure eigene Historie nachspielen wollt."

Bruce Shelley, Chefdesigner

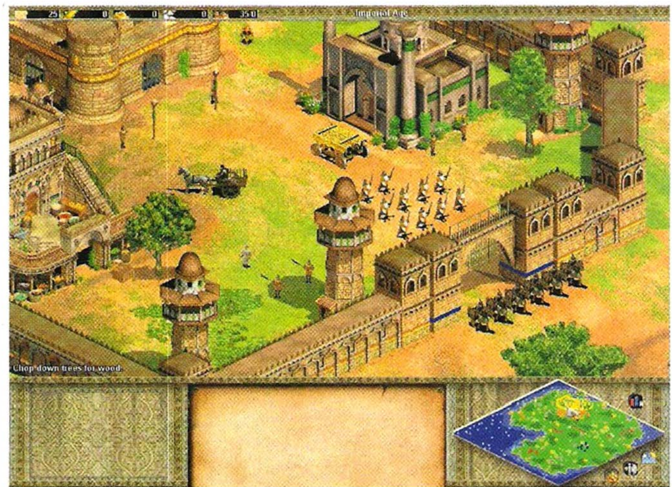
Zu Beginn einer Kampagne bauen Sie Ihre Siedlung auf, sorgen durch Ackerbau und Viehzucht für Nahrung, erforschen neue Technologien und bilden die verschiedenen militärischen Einheiten aus, die Sie für Angriff und Verteidigung benötigen. Doch Kampf ist nicht alles: Sie können *Age of Empires 2* gewinnen, indem Sie Ihre Gegner in Grund und Boden kämpfen, steinreich werden oder ein Weltwunder bauen und lange genug verteidigen. Damit das nicht zu sehr an den Vorgänger erinnert, haben die Mannen um Bruce Shelley etliche Geschichtsbücher gewälzt, um echte Charaktere in spannende Kampagnen umzusetzen. „Wir alle finden diese Epoche wahnsinnig faszinierend", erklärte Bruce. „Könige und Burgen kommen bei Amerikanern gut an und ich glaube, daß Ihr Europäer gerne Eure eigene Historie nachspielen wollt." Ganz richtig, Herr Shelley, vor allem, wenn es sich dabei um Figuren vom Schlage einer Jungfrau von Orleans, des Kaisers Barbarossa oder eines William Wallace handelt, der von Mel Gibson in Braveheart überzeugend verkörpert wurde. Die etwa fünf Missionen einer dieser Kampagnen orientieren sich dabei an den geschichtlichen Ereignissen und erfordern beispielsweise die Belagerung einer bestimmten Stadt. Damit dabei nichts schief gehen kann, haben Bruce und sein Team die Bedienung generalüberholt und dafür gesorgt, daß sich die Einheiten nicht mehr so dumm anstellen wie noch im Vorgänger. Die Soldaten verlaufen sich nicht mehr so oft, schießen keine Kanonenkugeln mehr in die eigenen Reihen, formieren sich geschickt (Fernwaffen hinten, Nahkämpfer vorne) und sorgen auch durch zusätzliche Sprachausgabe dafür, daß der Spieler besser über das Geschehen informiert wird.

WHO IS BRUCE SHELLEY?

Ohne ihn gäbe es keine Könige – wenigstens nicht in Age of Empires 2. Bruce Shelley ist ein alter Hase im Spielegeschäft und entwickelt schon seit 1980 Produkte auf allen möglichen Plattformen, darunter auch Brettspiele. Hervorzuheben ist vor allem seine Arbeit mit Sid Meier an Titeln wie Civilization oder Railroad Tycoon. Bruce lebt mit seiner Familie in einem Randgebiet Chicagos und hat neben Spielen ein anderes, ausgefallenes Hobby: Er sammelt Pfadfinder-Abzeichen.



Sammelt Abzeichen: Bruce Shelley.

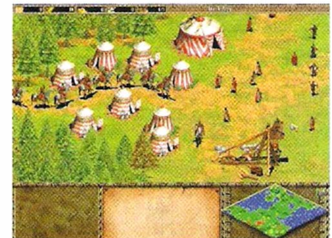


Bis Sie eine solch prächtige Stadt besitzen, wird viel Zeit vergehen. Rund 100 Technologien gibt es zu erforschen, die verschiedene Vorgehensweisen ermöglichen.

Handel wird wichtiger

Freunden von *Anno 1602* wird gefallen, daß sich das Wirtschaftssystem in *Age of Empires 2* an den Sunflowers-Hit annähert. Neben den bekannten Straßen zu einer Stadt können Sie künftig auch mit Marktplätzen handeln, allerdings nicht ohne Nachteile. Ähnlich einer modernen Bank driften die Preise bei Ein- und Verkauf kräftig auseinander, doch wenn gerade mal die eigenen Rohstoffe knapp sind, ist ein zähneknirschender Gang zum Marktplatz lohnenswert. Derzeit sind bei den Ensemble Studios noch einige andere Funktionen im Gespräch, deren Zukunft aber noch ungewiß ist. Erst wenn durch zahlreiche Tests sichergestellt worden ist, daß sie sowohl funktionell als auch einfach zu bedienen sind, werden sie auch in der Verkaufsversion enthalten sein. Bis dahin dürfte noch rund ein halbes Jahr vergehen. Ohne Zukunftsängste darf sich dagegen die Grafik fühlen, die bereits so gut wie fertig ist und mit großen, detaillierten Gebäuden und possierlichen Einheiten glänzt. Ein Mehrspieler-Modus und per Zufallsgenerator erstellte Karten (auch für Einzelspieler) runden die bereits abgehakten Fortschritte zusätzlich ab.

Florian Stangl ■



Wenn die Diplomatie Sie nicht weiterbringt, überzeugt vielleicht eine Belagerung.

FACTS

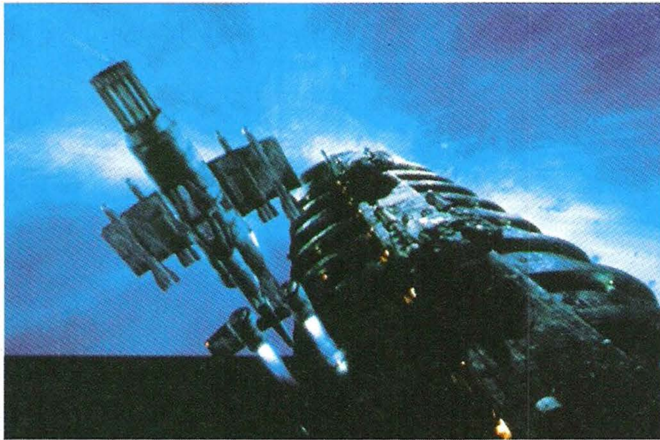
Age of Empires 2	
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Ensemble Stud.
Beginn	Anfang '98
Status	Alpha
Release	September '99

Vergleichbar mit
Age of Empires, Anno 1602

drucksvollen und entsprechenden Werten im Spiel enthalten, außerdem finden Sie einen umfangreichen Strategieteil und eine intuitive Steuerung. Erscheinen soll NBA Drive im Herbst 1999.



▶ Eine kurzweilige Ablenkung während der alltäglichen Mittagspause im Büro könnte Pandora's Box werden. Für Hardcore-Spieler sicher weniger geeignet sind die 350 verschiedenen Puzzles, in denen Sie Bilder zusammensetzen oder kleine Logikaufgaben lösen müssen. Hinter Pandora's Box steckt kein Geringerer als Alexey Pajitnov, der russische Erfinder des beliebten Klassikers Tetris.


Der Film bietet zu wenig Spezialeffekte, um die dünne Handlung zu übertünchen.


Einziger Lichtblick ist Wing Commander Deveraux, gespielt von Saffron Burrows.

Filmkritik: Wing Commander

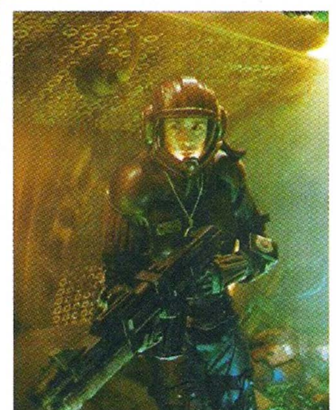
Gähn Commander

Kann ein Spieledesigner auch gute Filme produzieren? Chris Roberts versucht, seine populäre Wing Commander-Serie auf die Leinwand zu bringen, und erleidet dabei wohl bösen Schiffbruch. Wir haben für Sie eine Vorpremiere von Wing Commander besucht.

Eigentlich müßte Chris Roberts seinen Namen ändern, sich in ein schwarzes Loch stürzen oder hoffen, daß sein Film *Wing Commander* schneller in Vergessenheit gerät als er selbst. Was Roberts mit seiner ersten Regiearbeit abgeliefert hat, ist schlichtweg peinlich. So viele offensichtliche Fehler hat man selten in einem Kinofilm gesehen, der noch dazu in den USA vom Branchenriesen 20th Century Fox vertrieben wird – richtig, die kümmern sich sonst um Knüller wie *Krieg der Sterne* oder *Stirb Langsam*. Was Roberts überhaupt nicht geschafft hat, ist, die Atmosphäre der *Wing Commander*-Spiele glaubhaft auf die Leinwand zu bringen. Wo sind die Raumschlachten, Chris? Die drei oder vier Minuten reichen beim besten Willen nicht aus. Wie soll dem Zuschauer klar werden, daß die Kilrathi wirklich so böse Wesen sind, wenn sie erst ganz am Schluß des Films gezeigt werden? Kann es sein, daß die Puppen so billig aussehen, daß man sie nur ganz kurz vorführen wollte? Für Fans des Spiels ungewohnt und für den Rest der Menschheit überflüssig ist, daß Hauptdarsteller Christopher Blair (Freddie Prinze Jr.) Abkömmling der unbeliebten Pilger ist und dadurch das Raum-Zeit-Gefüge erfühlen kann. Nur so ist er in der Lage, das drohende Unheil einer Kilrathi-Invasion abzuwenden. Billiger geht es kaum: Fällt dem Drehbuchautor keine richtige Handlung ein, schreibt man dem Helden schnell übersinnliche Fähigkeiten zu, mit denen er alles wieder heile macht – auweia! Die eigentliche Handlung, nämlich das Auffinden eines geraubten Navigationssystems, mit dem die Kilrathi unentdeckt die Abwehrreihen der Menschen überwinden wollen, gerät in Vergessenheit, denn Roberts reitet ellenlang, aber dennoch oberflächlich auf Blairs Pilgergenen herum, was auch der gewohnt großmäulige Todd „Maniac" Marshall (Matthew Lillard) nicht überspielen kann. Oft glaubt man, den überkandidelten Stuart aus *Scream* vor sich zu haben – Lillard kann offensichtlich nichts anderes spielen. Einzige Lichtblicke unter den Schauspielern waren Tchéky Karyo als Paladin und Saffron Burrows als Deveraux, wogegen selbst Jürgen Prochnow eher blaß wirkte. Das ist allerdings weniger seine Schuld als die des Drehbuchautors, der seinen Akteuren viel zu platte Dialoge diktierte, anstatt ihre Fähigkeiten zu nutzen. Nun könnte man ja auf Handlung und Schauspieler verzichten, wenn ähnlich wie in *Lost in Space* Action und Spezialeffekte stimmen würden. Doch in den billigen Kulissen selbst gibt es außer drögem Palaver nicht viel zu erleben und die Weltraumkämpfe sind viel zu selten und zu kurz, um den Zuschauer mitzureißen. Gerade mal ein paar Minuten lang sind gerenderte Schlachten zu sehen, die teilweise hervorragend gelangen, manchmal aber auch etwas simpel wirken. Weitere Schwächen wie ein peinlicher, leinwandfüllender Buchstabendreher (Towlyn statt Tolwyn), viel zu hektische Schnitte, Hologramme erzeugende Computer im 60er-Jahre-Stil und das an die A-10 Warthog erinnernde Design der Rapiers tragen alles andere als dazu bei, Atmosphäre aufkommen zu lassen. Fazit: Der Film sollte auch den Fans nicht ihr Geld wert sein – warten Sie, bis er irgendwann im Fernsehen kommt. Oder ersparen Sie sich die langweiligsten 90 Minuten Ihres Lebens am besten gleich ganz.

Florian Stangl ■


Die gerenderten Weltraumszenen sind größtenteils hervorragend, stellenweise aber auch etwas billig inszeniert.


Held Blair im Inneren des Kilrathi-Schiffes – Spannung entsteht trotzdem nicht.

Al Lowe verläßt Sierra

Quo Vadis, Larry Laffer?





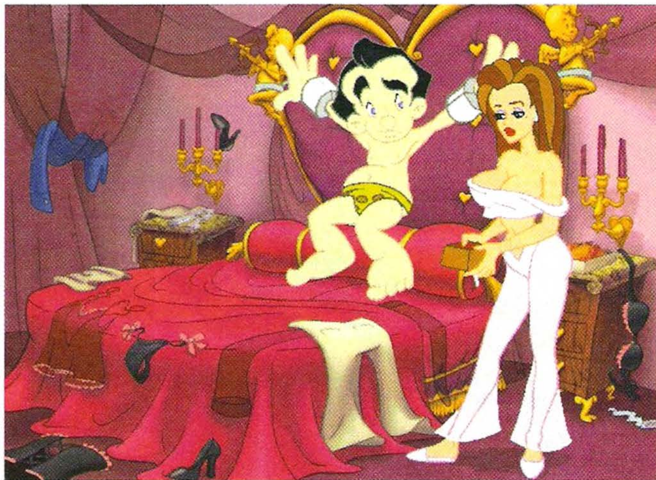
Die Überraschung war perfekt: Aus heiterem Himmel ereilte uns die Nachricht, daß Al Lowe bei Sierra gekündigt hat. Damit stellt sich sofort die Frage, wie es mit der populären Adventure-Serie um den notorischen Schwerenöter Larry Laffer weitergeht. Wir trafen uns mit seinem geistigen Vater Al Lowe in dessen Domizil in Bellevue bei Seattle.

Trotz seiner Trennung von Sierra ist Al Lowe gut gelaunt. Nach 16 Jahren in den Diensten des amerikanischen Spieleriesen kündigte der stets gelöst wirkende und zweideutige Bemerkungen reißende Designer am 23. Februar, räumte seinen Schreibtisch und zog sich in seine prächtige Wohnung in einem Nobelviertel von Bellevue zurück, um über seinen Zukunftsplänen zu brüten. Nun mag die Nachricht, daß Al Lowe praktisch arbeitslos ist, nicht unbedingt für jeden interessant sein. Die Konsequenz aus dieser Tatsache ist jedoch, daß die Zukunft von Als populären Produkten auf dem Spiel steht. *Leisure Suit Larry,* die erfolgreiche Adventure-Serie, ist immerhin einzig und allein Al Lowe zu verdanken, der sich die frivolen Abenteuer des sympathischen Frauenhelden ausdachte. Pikanterweise besitzt aber sein ehemaliger Arbeitgeber Sierra die Rechte am Namen der Serie, so daß Al höchstwahrscheinlich keine Chance haben wird, jemals den bereits geplanten, achten Teil zu produzieren. „Ich überlege, ob es Sinn macht, die Rechte an Larry zurückzukaufen", sinnierte der bekannte Spieledesigner bei unserem Besuch. „Vielleicht mache ich auch einfach etwas anderes..." Al ist keineswegs frustriert oder verärgert – diese Phase hat er bereits hinter sich. „Ich habe sechs Monate lang versucht, mit den Sierra-Bossen wegen *Larry 8* ins Gespräch zu kommen, um meinen auslaufenden Vertrag zu verlängern", erinnert er sich. „Sie haben mich bis zuletzt hängen lassen. Als dann das Büro in Oakhurst geschlossen wurde, habe ich noch mal bei ihnen vorgesprochen, um endgültig Klarheit zu bekommen. Als sie wieder nicht über *Larry 8* reden wollten, habe ich nur gesagt: ‚Dann räume ich wohl besser meinen Schreibtisch'. Ihre Reaktion war: ‚Ja, Al, das ist wohl das Beste.' Das war das Ende nach 16 Jahren bei Sierra."

Yacht nach Larry!

Sierra hat bislang keinen Nachfolger zu *Yacht nach*





Spaß muß sein – allerdings nicht um jeden Preis. Spaßvogel Al verstand es stets, Erotik und Humor so zu verpacken, daß stilvolle, intelligente Unterhaltung herauskam.

Liebe! angekündigt und offensichtlich auch noch nicht mit den Arbeiten daran begonnen, denn Al selbst produzierte nur erste Konzeptstudien, bevor er die Firma verließ. Was er bis dato ausgebrütet hat, klingt höchst vielversprechend. „*Larry 8* sollte erstmals in 3D sein", verkündet der ehemalige Musiklehrer fröhlich, „denn ich wollte nach all den Jahren endlich meine geliebte Schuhkamera einbauen!" Schuhkamera – was soll



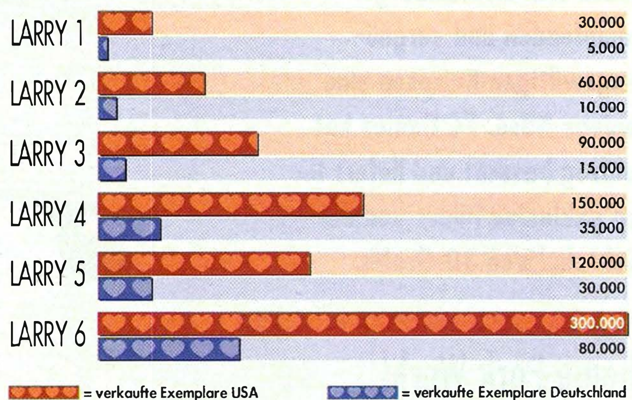
„Ich wollte nach all den Jahren endlich meine geliebte Schuhkamera einbauen!" **Al Lowe, Larry-Erfinder**

denn das bitteschön sein? „Hahaha – das ist meine beste Erfindung!", freut sich Al, stützt sich mit den Armen auf seinem Sessel ab und streckt ein Bein aus, um zu zeigen, wie er mit einer imaginären Kamera auf seinem Schuh einer imaginären Frau unter den Rock schauen würde. „Ist doch super, oder? Sag das bloß nicht meiner Frau, die soll das erst erfahren, wenn das Spiel fertig ist! Jetzt verstehst Du aber, warum ich mich so auf *Larry 8* in 3D gefreut habe, oder?" Natürlich ist das verständlich – der größtenteils männlichen Spielerschar würden sich so völlig neue Perspektiven auftun. Rein spielerisch, versteht sich. Aber damit wird es wohl erstmal nichts werden, denn das Projekt liegt auf Eis. Al ist aber zuversichtlich, sich in absehbarer Zeit mit einem neuen Spiel zurückzumelden. „Ich weiß nicht, wann ich wieder mit den Arbeiten an etwas Neuem anfangen werde. Ich weiß auch nicht, ob es ein Adventure wie *Leisure Suite Larry* werden wird – mit einem anderem Namen – oder ob ich einfach etwas ganz anderes machen werde", überlegt Al. In den Vergangenheit hatte er bereits mehrmals versucht, Produkte außerhalb der *Leisure Suit Larry*-Reihe auf den Markt zu bringen – mit eher bescheidenem Erfolg. Zu den eher mäßig populären Spielen zählen *Freddy Pharkas* und *Torin's Passage*. „Leider bin ich für alle der Larry-Mann", sagt Al Lowe. „Ich halte *Freddy Pharkas* für ein tolles Spiel, aber keiner wollte es haben, weil es kein *Larry*-Titel war. Das könnte mein Problem werden, wenn ich etwas Neues produziere, denn Sierra hält die Rechte am Namen der Serie." Al stürzt deswegen aber in keine Sinnkrise, sondern verweist auf seine Ersparnisse, die es ihm ermöglichen, die nächsten Monate ohne Arbeit auszukommen. „Ich habe also genügend Zeit, mir Gedanken um meine Zukunft zu machen – ich kann auch ohne Job leben. Aber es würde mir wahnsinnig viel Spaß machen, wieder etwas Schlüpfriges unter die Leute zu bringen!"

Florian Stangl ■

LARRYS SÜNDIGE WEGE

Larrys Karriere begann 1987 als hormongestreßter Schwerenöter im weißen Polyesteranzug in Leisure Suit Larry 1: *Land of the Lounge Lizards* und sorgte besonders in den USA für Aufsehen, weil es erstmals erwachsene Inhalte in ein Computerspiel packte. Nach den nächsten beiden Teilen *Goes Looking for Love (in Several Wrong Places)* ein Jahr später und *Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals* (1989) übersprang Al einfach Teil 4, da er einst geschworen hatte, nie einen vierten Larry zu produzieren. 1991 erschien stattdessen Teil 5 mit dem Titel *Passionate Patti Does a little Undercover Work*, bevor Al mit den *Laffer Utilities* 1992 einen Abstecher in die Welt der Bildschirmschoner unternahm. Larry kam zum fünften Mal ein Jahr später mit dem Abenteuer *Shape up or Slip out!* und wurde anschließend in der *Leisure Suit Larry: Collection* (1994) mit seinen früheren Abenteuern konfrontiert. Sein bislang letzter Auftritt war 1996 mit erfolgreichen Adventure *Yacht nach Liebe!* – seitdem warten seine Fans auf einen Nachfolger.







Neun Jahre Larry auf einen Blick: Seit 1996 warten die Fans auf eine Rückkehr des populären Adventure-Helden.



Während das ähnliche Rollercoaster Tycoon von MicroProse die Aufbaustrategiewelt Kopf stehen läßt, arbeitet Bullfrog bereits am Nachfolger zum Original: In Theme Park World ziehen Sie einen total verrückten Freizeitpark hoch und verdienen sich an Hamburgermampfenden und vergnügungswütigen Knirpsen eine goldene Nase. PC Games hat Bullfrog besucht und liefert Ihnen exklusive Bilder von der spektakulären 3D-Grafik.

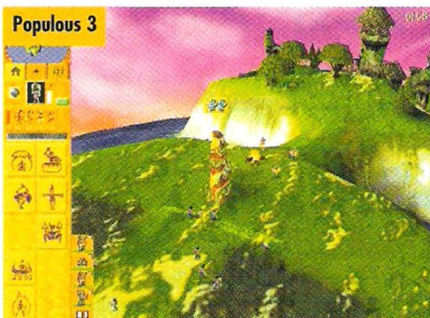
Theme Park World

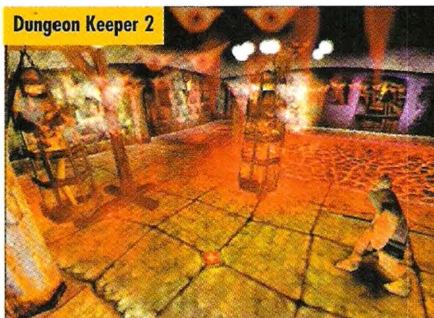
Viel Vergnügen

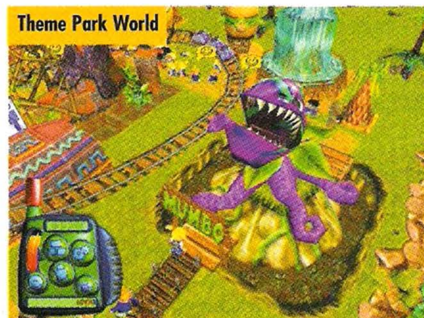
Erst *Syndicate Wars*, dann *Dungeon Keeper*, *Magic Carpet 2*, *Theme Hospital* und schließlich *Populous 3* – Projektleiter Jeff Gamon fallen viele gute Gründe ein, warum die *Theme Park*-Fans satte fünf Jahre auf eine Fortsetzung warten mußten. Der Mann hat vor gut einem Jahr ein schweres Erbe angetreten, denn er tritt in die überdimensionalen Fußstapfen von Spiele-Dino Peter Molyneux und der hat Bullfrog ja bekanntermaßen verlassen und bastelt seitdem an *Black & White* (PC Games berichtete ausführlich). „Das Konzept zum zweiten *Theme Park*-Teil liegt bei uns schon einige Jahre in der Schublade. Aber uns fehlte einfach die Zeit, um unsere Ideen umzusetzen. Offen gestanden bin ich aber ganz schön froh, daß sich der Startschuß so lange hinausgezögert hat. Erst mit einer höheren Verbreitung von 3D-Grafikkarten war an ein „*Theme Park* in 3D" zu denken. Wenn wir das Spiel zu einem früheren Zeitpunkt veröffentlicht hätten, wäre der technische Unterschied zu *Theme Park* nicht halb so groß." In der Tat ist die Freizeitparksimulation kaum noch wiederzuerkennen. Wo früher niedliche 2D-Zeichentrickfiguren von einem gerenderten Fahrgeschäft zum anderen wieselten, fällt der Blick heutzutage auf monströse 3D-Achterbahnen und -Karussells. Die Zeiten der isometrischen Von-schräg-oben-Perspektive scheinen passé zu sein: Seit neuestem bewegen Sie sich per Maus über das Gelände, zoomen sich näher an Geisterbahnen und Aussichtstürme heran oder genießen einen atemberaubenden Panorama-Vogelperspektivenblick über die gesamte Anlage. 3D-Soundeffekte tragen dazu bei, daß man sich mitten in Disneyland wähnt – komplett mit kreischenden Achterbahnpassagieren, wehleidigen Warteschlangengepeinigten und schmissiger Dschingderassabumm-Musik.

Park-Platzprobleme

Die vier Inseln der *Theme Park*-Welt stehen jeweils unter einem ganz bestimmten Motto: Lost Kingdom (Urzeitszenario im Familie-Feuerstein-Format), Raumfahrt, Halloween und Fantasy. Fahrgeschäfte, Ambiente und Verkaufsstände sind gänzlich auf das dazugehörige Thema zugeschnitten. So gibt es in der Halloween-Welt beispielsweise ein Hexenkarussell und ein Kürbisriesenrad, Frankensteinmonster und bucklige Glöckner schlurfen





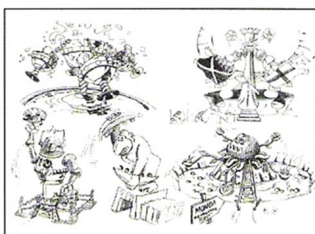


Herkunft unbestreitbar: Der typische Bullfrog-Grafikstil mit seinen gekrümmten Oberflächen zieht sich durch Dungeon Keeper 2, Populous 3 und Theme Park World.

über die Wege und anstelle von Toilettenhäuschen wurden kleine Särge aufgestellt. In der Weltraumabteilung laufen fiepsende Astronauten durch die Gegend, während im Fantasy-Reich holde Prinzessinnen über die Zinnen eines Schlosses schweben. Zu jeder Region gehören drei bis vier Grundstücke unterschiedlicher Größe, die Sie nach Ihren Vorstellungen bebauen können. Das 22köpfige *Theme Park World*-Team durfte der Phantasie freien Lauf lassen und erfand Hunderte von Attraktionen – eine verrückter als die andere. Statt der üblichen Überschlagschiffschaukeln gibt es beispielsweise überdimensionale Bananen, die von einem gigantischen Affen herumgeschleudert werden. Bei der Konstruktion der Achter-, Wildwasser- und Bobbahnen darf sich der Spieler als Ingenieur betätigen und jede einzelne Schiene und jede einzelne Kurve selbst verlegen – auch durch und über andere Attraktionen hinweg. Durch das Verteilen von Säulen bestimmt man zunächst die grobe Form und den Verlauf der Bahn. Anschließend „zieht" man mit dem Mauszeiger an den Gleisen wie an einem Gummiband und wählt die Höhenunterschiede. Ein Rechtsklick blendet Übersichten mit Spezialelementen wie Korkenziehern und Loopings ein. Natürlich sollten Sie auch auf Fliehkräfte und andere physikalische Gesetzmäßigkeiten achten – wenn Sie den Anlauf für den Überschlag zu kurz wählen, bleiben die Waggons hängen und die Figuren purzeln heraus.



„In einem einzigen Fahrgeschäft stecken bis zu vier Wochen Arbeit."
Steve Leney, Chefgrafiker



Die meisten der abgedrehten Entwürfe für Fahrgeschäfte und Shops finden sich tatsächlich im endgültigen Spiel wieder.

Stürzen Sie sich doch mal selbst ins Vergnügen

Hinter dem bonbonfarbenen 3D-Zuckerwerk steckt eine Weiterentwicklung der flinken *Populous 3*-Engine, wie sie auch in *Dungeon Keeper 2* eingesetzt wird. Was in modrigen Verliesen möglich ist, funktioniert deshalb auch im Freizeitpark: Sie können sich in jeden der kleinen pummeligen Besucher hineinversetzen und aus dessen Sicht über das Areal stapfen. Wenn Sie sich artig in die Warteschlange eines Fahrgeschäft einreihen, dürfen Sie von den Achterbahnen über Autoscooter bis hin zum Riesenrad so ziemlich jede Attraktion höchstpersönlich ausprobieren. Der Traum jedes *Theme Park*- und *Rollercoaster Tycoon*-Spielers, auf den selbstgebastelten Wasserbahnen und Go Kart-Anlagen mal „mitfahren" zu können, wird also endlich Wirklichkeit. Auch alle Shops und Stände sind voll funktionstüchtig, so daß Sie beispielsweise an der Schießbude im Rahmen einer kleinen Actioneinlage auf vorbeihuschende Metallhexen zielen und beim Hau-den-Lukas die Glocke zum Bimmeln bringen können. An anderen Läden dreschen die Besucher mit Bällen auf Kokosnußtürme ein oder fischen Plastikenten mit einem Haken aus einem Bassin. In den Arenen und Theatern kann man den Showeinlagen von Feuerschluckern und Zauberern beiwohnen. Von der effektlastigen *Dungeon Keeper 2*-Engine mit ihren Nebelschwaden, Blitzen, Flammen etc. profitiert auch *Theme Park 2* – was vor allem in den abgedunkelten Halloween- und Weltraum-Welten recht beeindruckend aussieht. Wer die Vorzüge des Partikelsystems in Aktion erleben möchte, sollte spaßeshalber ein Brillantfeuerwerk abfackeln. Oder man wartet, bis Schneeflocken oder Regentropfen vom Himmel fallen. Das würde wiederum dazu führen, daß die Besucher fluchtartig den Park verlassen, wenn Sie keine Regenschirme zum Verkauf anbieten. Anders als in *Rollerco-*



Go-Kart-Rennen früher und heute: Bei illustren Wettrennen hinter dem Steuer kleiner Totenschädel (!) können Sie neuerdings eines der begehrten "Goldenen Tickets" abstauben.

MASKENBALL




Eine echte Neuheit von *Theme Park World* sind die Kostümshops, in denen sich die Kids passend zum Thema der jeweiligen Freizeitparkwelt einkleiden. Wenn andere Kinder die Maskerade entdecken, wollen sie natürlich auch so ein neckisches Kostüm haben. Schon bald wuseln Dutzende kleiner Plüschsäbelzahntiger durch die Urzeitparks.



Theme Park

■ **Auflösung:** 320x200,640x480 ■ **Farbtiefe:** 256 Farben
■ **Zoomstufen:** 1 ■ **Perspektiven:** 1 ■ **Hersteller:** Bullfrog

Die mit viel Liebe zum Detail animierte VGA-/SVGA-Grafik war 1994 eine mittlere Sensation.

Von schlichten Hüpfburgen bis hin zum Riesenrad: In jedem Park gibt es bis zu 20 dieser Anziehungspunkte.

Für den kleinen Hunger zwischendurch: Mit elf verschiedenen Shops schröpfen Sie das Publikum.

Bei fünf Attraktionen (u. a. Achterbahnen) legen Sie den Schienenverlauf selbst fest.



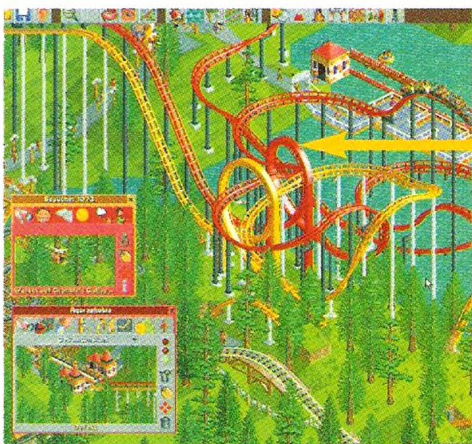




Beim Anklicken von Fahrgeschäften und Personen bekommen Sie detailliertere Informationen angezeigt – auch in Theme Park World.

Rollercoaster Tycoon

■ **Auflösung:** 640x480, 800x600, 1.024x768 ■ **Farbtiefe:** 256 Farben
■ **Zoomstufen:** 3 ■ **Perspektiven:** 4 ■ **Hersteller:** MicroProse/Hasbro



Das eben erschienene Aufbaustrategiespiel simuliert „echte" Freizeitparks – mit typischen Fahrgeschäften, Shops und Achterbahnen, die den Anlagen großer amerikanischer und europäischer Themenparks angelehnt sind. Das Tüfteln an den Achterbahnen kostet viel Zeit, liefert aber höchst beeindruckende Resultate.





Mit der Maus „schweben" Sie um einzelne Attraktionen herum, lassen die Kamera wie mit einem Aufzug herauf- und herunterfahren oder zoomen sich ganz nah heran.

Theme Park World

■ **Auflösung:** 800x600, 1.024x768 ■ **Farbtiefe:** 65.000 Farben ■ **Zoomstufen:** Unbegrenzt ■ **Perspektiven:** Unbegrenzt ■ **Hersteller:** Bullfrog

Für die Darstellung von 3D-Objekten und Spezialeffekten nutzt Theme Park World die Möglichkeiten moderner 3D-Beschleunigerkarten.

Durch die Gedankenblasen erfahren Sie von den Bedürfnissen Ihrer Gäste. Informationen über Besucherzahlen, Konsumverhalten etc. erhalten Sie in gesonderten Statistiken.

Das Verlegen von Pfaden und Warteschlangen wurde vereinfacht: Brücken und Tunnels entstehen bei Bedarf automatisch.





Besucht werden die Parks ausschließlich von Kindern; die Erwachsenen arbeiten als Mechaniker und Entertainer oder verkaufen Popcorn.

Bullfrog verspricht „Hunderte verschiedener Fahrgeschäfte und Läden", mit denen Sie Ihren Park ausstatten können.

aster Tycoon kann man bei den Besuchern allerdings nicht mehr zusätzlich für die Benutzung der Fahrgeschäfte abkassieren; Ihre Einnahmen stammen also ausschließlich aus dem Verkauf von Eintrittskarten, Speisen, Getränken und Souvenirs.

Wer baut den schönsten Park?

Die meisten Aufbaustrategiespieler wollen in Ruhe an ihrem kleinen Reich bauen und hassen nichts mehr als lästige Zeitvorgaben oder anderweitige Einschränkungen. Diesem Wunsch Rechnung tragend, hat Bullfrog sich ein komplett neues Missionsdesign einfallen lassen: Weder konkurrieren mehrere Parks untereinander noch müssen Sie einen bestimmten Umsatz pro Jahr erwirtschaften; vielmehr kommt es jetzt auf das Ansammeln von „Goldenen Tickets" an – quasi Ihre Eintrittskarte dafür, daß Sie die Baugenehmigung für einen weiteren Freizeitpark erhalten. Die so wichtigen Tickets bekommen Sie beispielsweise für besonders originelles Parkdesign, für ausgefallene Achterbahnen oder neue Besucherrekorde verliehen. Oder Sie setzen sich zum Beispiel im Camcordermodus in einen Flitzer und gewinnen ein Rennen auf der Go-Kart-Bahn. Im Fantasy-Reich dürfen Sie bei einem Turnier in der Arena den Schwarzen Ritter mit einer Schaumstofflanze aus dem Sattel heben. Im Tausch gegen genügend goldene Tickets werden auch spezielle Geheim-Fahrgeschäfte freigeschaltet, die Sie noch nicht einmal durch intensive Forschung ergattern können. Denn normalerweise ist eine eigene Entwicklungsabteilung dafür zuständig, daß Ihr Freizeitpark mehr zu bieten hat als schlichte Holzachterbahnen und Pferdekarussells. Auf diese Weise kommen permanent weitere Attraktionen hinzu und die bestehenden Anlagen werden zusehends sicherer. Und wenn Sie wirklich viele Tickets beisammen haben, können Sie den Park verkaufen oder

TIPS VOM PROFI



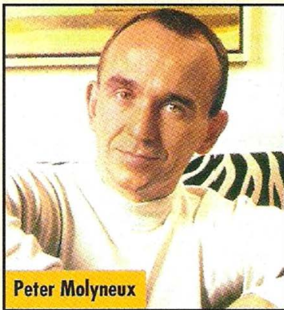
Als Tutorial, Hilfefunktion, Handbuch und guter Kumpel in einem fungiert der „Berater", der je nach Situation in die Rolle eines Hamburger-Verkäufers schlüpft oder sich als Albert Einstein (Forschung) ausgibt. Unter anderem verrät er Ihnen wertvolle Tips, wie Sie Ihren Park optimieren, und meldet rechtzeitig, sobald sich Probleme abzeichnen. Sammeln sich also Abfälle auf den Gehwegen an, würde Sie der Assistent dezent darauf aufmerksam machen. Anstelle von Textnachrichten werden alle Informationen per Sprachausgabe weitergegeben.



Theme Park

THEME PARK...

- ...ist das bis dato erfolgreichste Bullfrog-Spiel. Es hat sich weltweit gut zwei Millionen mal verkauft.
- ...wurde von Peter Molyneux und dem damals erst 16jährigen Demis Hassabis entwickelt. Demis ist inzwischen Chef der Londoner Elixier Studios und arbeitet mit seinem Team an einem Spiel für Eidos Interactive.
- ...sollte den Auftakt für eine ganze Reihe von *Theme*-Spielen darstellen. Bislang erschienen ist allerdings nur der Krankenhaus-Ableger *Theme Hospital*.



Peter Molyneux



Wo man sich in Theme Park noch mit Schlauchbooten ins Wildwasser stürzte, treiben die Besucher der Halloween-Welt jetzt in kleinen Kesseln durch eine eklig-grüne Giftbrühe.

ihn parallel zu einer Neueröffnung weiterbetreiben. Auch wenn manche der Gebiete sehr klein sind, so haben sie doch ihre Reize und eignen sich zum Bau atemberaubender Anlagen. Manche Areale des Lost Kingdom verfügen über Vulkane, um die Sie Achterbahnen herumbauen können; andere Gebiete mit kleinen Seen oder Wasserfällen bieten sich für Wildwasserstrecken oder einen Ruderbootverleih an.

Was sich spielerisch ändert

Nahezu alle Möglichkeiten des Originals stehen Ihnen auch im zweiten Teil offen. Lediglich den ungeliebten Aktienmarkt und das lästige Aufstocken des Lagerbestands von Softeisbuden und Getränkeständen haben die Spieldesigner gekippt. Die Liebe zum Detail, die *Theme Park* ausgezeichnet hat, wurde beibehalten. Wer die Pommes-Bude anklickt, kann also immer noch den Salzgehalt in den Kartoffelschnitzeln erhöhen, was wiederum für Andrang vor dem Cola-Automaten sorgt. Mehr Koffein im Kaffee? Mehr Eis in die Limo? Mehr Nieten in die Lostrommel? Um Ihren Kunden das Geld aus der Tasche ziehen, sollte Ihnen kein Trick zu schmutzig sein. Allein mit gewagten Fahrgeschäften und niedrigen Preisen ist die Meute kaum zufrieden zu stellen: Die Parkbesucher bewerten auch, ob Sie Ihre Anlagen liebevoll mit Bäumen, Bänken, Blumenbeeten, Lampen, Zäunen, Brunnen und Seen ausgestattet haben. Zu wenig Imbißstände, Mülleimer, Sitzgelegenheiten oder Toiletten führen schnell zu Mißstimmung, was sich durch noch so aufregende Fahrgeschäfte nicht kompensieren läßt. Nicht zu unterschätzen ist auch ein möglichst übersichtliches Wegesystem, damit niemand unnötig umherirrt. Falls

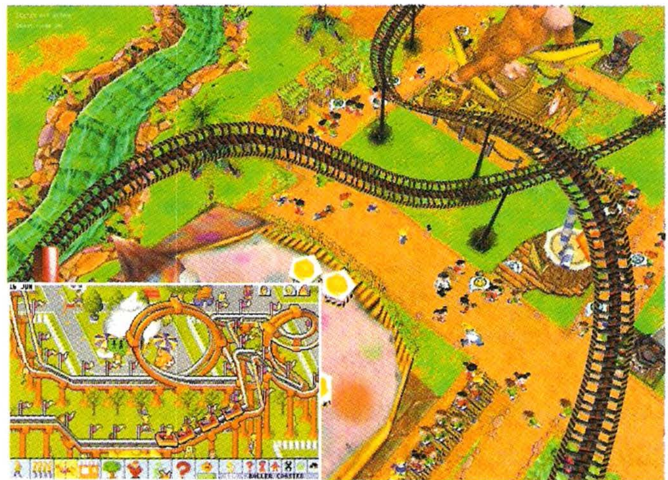


Sowas gibt's halt nur in Theme Park World: Auf dem Rücken dieser prähistorischen Flugsaurier lassen sich die Besucher über den Park kutschieren.

DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

Was Sie interessiert (Figuren, Fahrgeschäfte etc.), klicken Sie normalerweise einfach an und nehmen in einem kleinen Fenster die gewünschten Einstellungen vor. Das Spielzeug-Walkie-Talkie ist Ihre Schaltzentrale für alle sonstigen Aktionen:





Beim Achterbahn-Design bestimmen Sie nicht nur den Schienenverlauf, sondern plazieren auch Loopings, Schrauben und Helixkreisel. Höhepunkt: das Ausprobieren der Bahn.

doch, hilft das nette Personal gerne weiter. Ihre Belegschaft besteht aus Servicekräften, Wächtern, Ingenieuren, Entertainern und Forschern. Putzkolonnen kümmern sich um die Sauberkeit im Park, während Mechaniker die Wartung und Reparatur der Anlagen übernehmen. Ähnlich wie in *Theme Hospital* weist jeder Angestellte Stärken und Schwächen auf, die sich einerseits im Gehalt niederschlagen, andererseits durch gezielte Weiterbildung ausbügeln lassen. Wenn Ihr Kontostand keine Lohnzahlungen zuläßt oder wenn Sie nicht genügend Personalräume gebaut haben, kann es durchaus vorkommen, daß die Beschäftigten in Streik treten. Nach einem solchen Ereignis brauchen Sie sich nicht wundern, wenn sich kaum noch fähige Mitarbeiter bei Ihnen bewerben.

Gedankenleser

Die Idee mit den *Theme Park*-„Gedankenblasen" war so genial, daß sie zwischenzeitlich von Dutzenden Programmen (zuletzt *Pizza Syndicate*) kopiert wurde: Anhand eindeutiger Symbole kann der Parkbesitzer nämlich auf einen Blick feststellen, was seinen Besuchern gerade durch den Kopf geht. Ein grüner, dreingrinsender Smilie läßt auf einen zufriedenen Gast schließen, ein Colabecher würde bedeuten: Hier hat jemand Durst. An der Gesichtsfarbe der Kundschaft zeigt sich zudem, ob sich bei jemandem sprichwörtlich der Magen umdreht – und das passiert häufig während oder kurz nach turbulenten Achterbahnfahrten. Wie in *Theme Park* und *Rollercoaster Tycoon* wird das Verhalten Ihrer Gäste ganz genau berechnet: Jeder Besucher hat typische Charaktereigenschaften, die ihn vor dem Besteigen besonders „gefährlich" aussehender Achterbahnen zurückschrecken lassen oder Hungergefühle beim Anblick einer Pizzabude auslösen. Einige Schlaumeier weichen sogar auf Fahrgeschäfte aus, vor denen sich die kürzesten Warteschlangen gebildet haben. Selbst die Gruppendynamik wird realistisch simuliert, wie Jeff Gamon erklärt: „Wenn Sie einen guten Alleinunterhalter oder Artisten eingestellt haben, werden die Leute neugierig, bleiben stehen und gucken ihm zum Beispiel beim Jonglieren zu. Andere Besucher sehen die Menschentraube und gesellen sich dazu. Wenn sie die Vorstellung nicht begeistert, gehen sie weiter." Daß die *Theme Park*-Fortsetzung seit kurzem nicht mehr Theme Park 2, sondern offiziell *Theme Park World* heißt, liegt auch daran, daß Bullfrog für den Mehrspielerbereich große Pläne hat. Analog zu *Rollercoaster Tycoon* will man weitere Fahrgeschäfte zum Herunterladen von der Website anbieten; zusätzlich wird man das Spiel im Netzwerk betreiben und an Internet-Wettbewerben teilnehmen können.



„Ein Spiel der Theme-Serie nimmt sich selbst nicht zu ernst und ist ein Spielzeug für alle Altersgruppen." Jeff Gamon, Projektleiter



Im Hintergrund erkennen Sie den Lavastrom, der als „Aussichtsturm" fungiert.

Sollte das Projekt von den Bullfrog-typischen Verspätungen verschont bleiben, dann werden Sie spätestens in einem halben Jahr durch Ihren privaten Freizeitpark marschieren können.

Derek de la Fuente ■
Petra Maueröder ■

FACTS

Genre	Aufbaustrategie
Hersteller	Bullfrog
Beginn	März '98
Status	Pre-Alpha
Release	November '99

Vergleichbar mit
Theme Park, Rollercoaster Tycoon

Star Wars Episode I: Racer

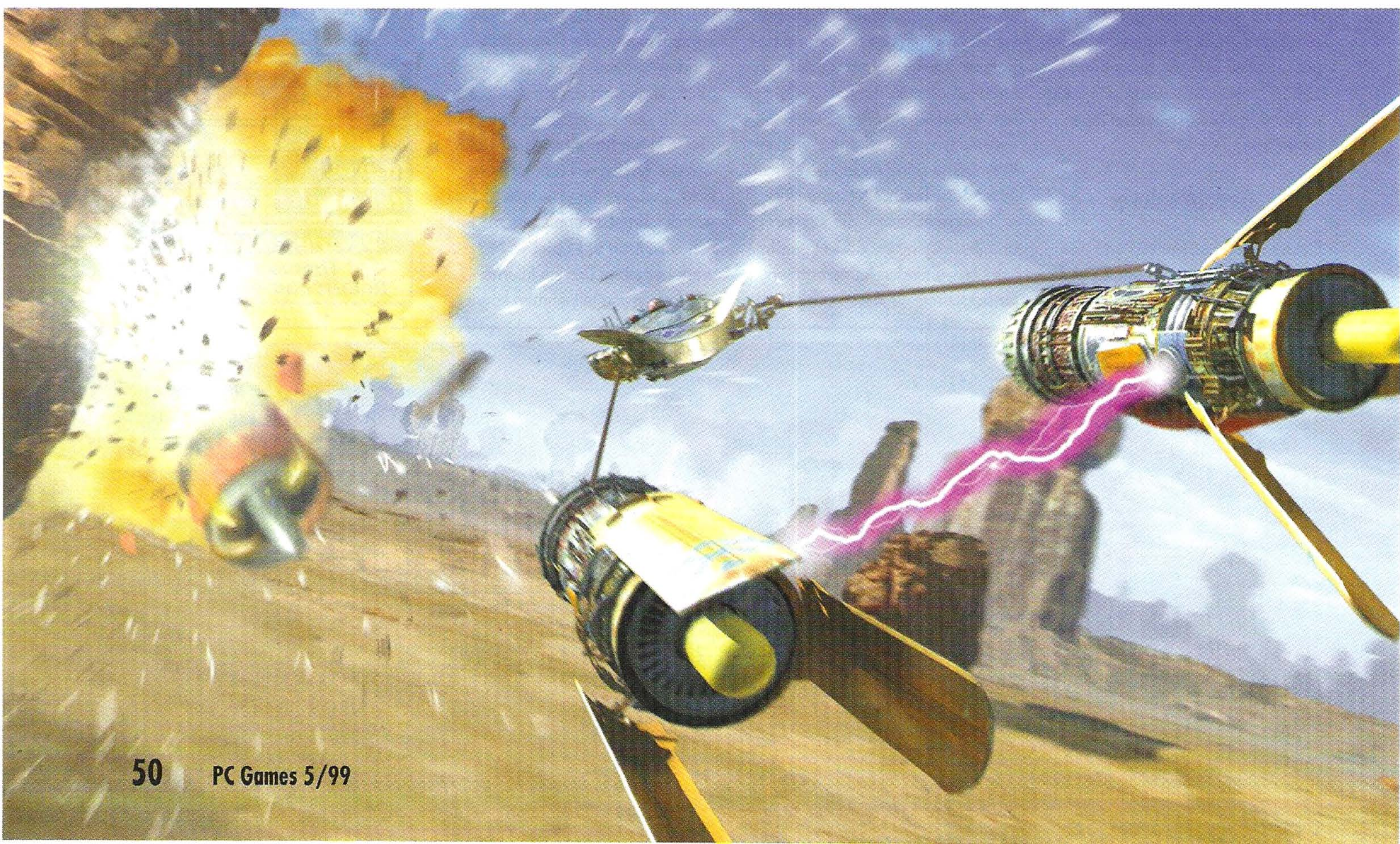
Die Rückkehr der Jedi-Raser

Zugegeben, Anakin Skywalker ist im Film noch kein Jedi-Ritter, aber ohne die Hilfe der Macht könnte er die rasanten Podracer auch nicht beherrschen. Sie müssen dagegen ohne Jedi-Kräfte auskommen und sich dem wahnwitzigen Tempo von bis zu 800 Stundenkilometern mit herkömmlichen Mitteln aussetzen.

Genau wie das Action-Adventure Die dunkle *Bedrohung* ist auch *Racer* sehr eng an die Filmhandlung angelehnt. Obwohl es im neuen *Krieg der Sterne*-Streifen nur ein kleiner Teil der gesamten Story ist, besitzen die Rennen eine enorme Bedeutung, vor allem für den jungen Anakin Skywalker, der später zum gefürchteten dunklen Jedi Darth Vader wird. Natürlich werden wir Ihnen nichts von der Geschichte verraten – sie sehen Sie sich besser selbst im Kino an. Doch ein paar Hintergründe zu den Rennen wollen wir nicht verheimlichen: Eigentlich sollte das Spiel *Podracer* heißen, wie auch die Flitzer im Film genannt werden, doch war das aufgrund des Ubi-Soft-Rennspiels *POD* nicht möglich. Im Prinzip bestehen diese Podracer aus einer kleinen Pilotenkanzel, die über dünne Stangen mit zwei überdimensionalen Triebwerken verbunden sind. „Ich sehe die Podracer als kleine Kutschen mit Düsenmotoren", beschreibt Co-Projektleiter Eric Johnston die Kreationen. Durch die Triebwerke erreichen die kleinen Rennsemmeln respektable Geschwindigkeiten von rund 800 Stundenkilometern – kein Wunder, daß normalerweise nur Außerirdische als Piloten fungieren können, da nur sie die nötige Anzahl an Armen, Fingern oder Tentakeln besitzen, um alle Funktionen der Podracer zu steuern. Einzige Ausnahme ist ein kleines Menschenkind namens Anakin Skywalker, der aufgrund seiner starken Affinität zur Macht in der Lage ist, als Pilot an den Rennen teilzunehmen. Die Macht ist bekanntlich jene unsichtbare, alles durchdringende Kraft, die sich Jedi-Ritter zunutze machen können, um gar erstaunliche Dinge zu vollbringen. Wie der kleine Anakin die Macht genau nutzt, um seinen Flitzer zu bändigen, wollte LucasArts nicht verraten – der Spieler muß auf jeden Fall mit Maus oder Joystick auskommen.

Fair Play? Nein danke!

Gerast wird auf acht verschiedenen Planeten, die insgesamt 25 Strecken beherbergen. Nun ist es natürlich nicht allzu einfach, gegen die 23 Konkurrenten zu bestehen. In der Rolle von Anakin, seines ärgsten Gegners Sebulba oder eines der anderen Piloten müssen Sie schon im ersten Rennen versuchen, in die Punkteränge zu kommen, um sich so Hoffnungen auf den Siegertitel machen zu können und vor allem um Geld zu verdienen. Je weiter vorne Sie sich plazieren, desto mehr Bares wandert auf Ihr Konto, das Sie nach dem Rennen in der Werkstatt für Reparaturen aufbringen oder auf dem Schrottplatz in





Die Rennstrecke auf Tatooine entspricht fast der Filmvorlage. Hier findet auch das wichtigste Rennen für den Filmhelden Anakin Skywalker statt.



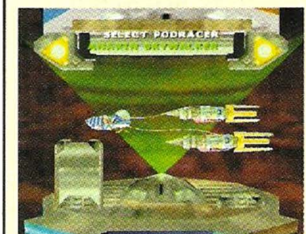
Die Anzeigen beschränken sich auf das Notwendigste: oben Rundenzahl, Zeit und Position, unten Geschwindigkeit und links davon der Schaden an den Triebwerken.

neue Motoren investieren. Ihre Mitbewerber haben natürlich die selben Pläne, so daß Sie ohne konstantes Aufrüsten Ihres Podracers auf Dauer keine Chance mehr haben, da Sie zu langsam und zu wenig wendig sind. Das Stichwort Reparaturen hat es schon angedeutet: In *Racer* geht es wenig freundschaftlich zu. Sie können Ihr Vehikel nicht nur arg verbeulen, wenn Sie gegen Felswände oder andere Hindernisse rasen, sondern auch, wenn Sie sich erfolglos mit einem gegnerischen Fahrer anlegen. Es gibt zwar keine Schußwaffen in *Racer*, dafür aber böse rempelnde Kontrahenten, glühendheiße Nachbrenner-Flammen oder Wurfgeschosse. Selbstverständlich dürfen Sie sich auf die selbe Weise zur Wehr setzen, wobei Sie darauf achten müssen, sich nicht zu oft in Balgereien zu verzetteln, denn das Stichwort „Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte" gilt auch in *Racer*. Die richtige Mischung aus harten Bandagen, Übersicht und guten Rundenzeiten sorgt für den Erfolg.

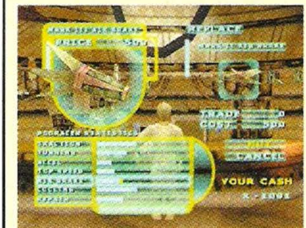
Alle Wege führen ins Ziel

Bestzeiten kommen Ihnen natürlich nicht so einfach zugeflogen, sondern müssen hart erarbeitet werden. Zum einen ist es wichtig, die Strecken gut zu kennen, um die eine oder andere Abkürzung zu finden. Der andere wichtige Punkt ist die sichere Beherrschung der raketenschnellen Flitzer, deren Verhalten sich gar nicht mit dem eines Rennwagens vergleichen läßt. Neben der stufenlosen Regelung der Geschwindigkeit und dem Lenken nach rechts und links können Sie mit einer Art Landeklappe dafür sorgen, daß der Podracer noch einen Tick schneller wird oder aber abbremst und gleichzeitig an Flughöhe gewinnt. Dadurch überwinden Sie große Abgründe mühelos, anstatt einfach abzustürzen. „Es ist sogar möglich, den Podracer auf die Seite zu kippen, um durch schmale Spalten zu kommen", erklärt Co-Projektleiter Eric Johnston. „Im Film ist das genauso wichtig wie im Spiel." Zu sehen war das in der gezeigten Alpha-Version allerdings noch nicht. Um das echte Rennflair aus dem Film auch auf dem PC aufkommen zu lassen, dürfen Sie so gut wie jedes Steuergerät verwenden – Gamepad, Joystick, Ruderkontrolle, Schubkontrolle oder auch zwei Joysticks. Deutlich schwerfälliger steuert sich das Gefährt nicht nur, wenn es beschädigt wurde, sondern auch, wenn Sie es während der Fahrt reparieren. Anschließend geht es zwar wieder zügiger über die Kurse, doch während dieser kurzen Phase verlieren Sie womöglich wertvolle Plätze. Diese Entscheidung müssen Sie in Bruchteilen von Sekunden fällen, genau wie Anakin Skywalker im Kinofilm. Sollten Sie oder Ihre Gegner den Podracer so stark ramponieren, daß er explodiert, dürfen Sie dennoch weitermachen. Per Knopfdruck erhalten Sie ein nagelneues

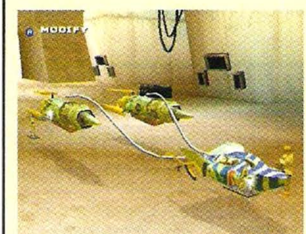
PITSTOP



Zuerst müssen Sie sich für einen der Fahrer und sein typisches Vehikel entscheiden.



In Wattos gut sortiertem Teileladen kaufen Sie bessere Motoren, Bremsen oder Steuersysteme.



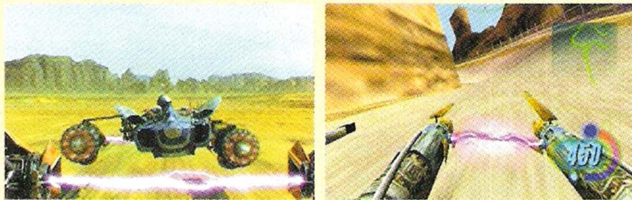
Ihre Boxendroiden bauen die Teile ein. Je mehr Roboter Sie einsetzen, desto besser arbeiten sie.

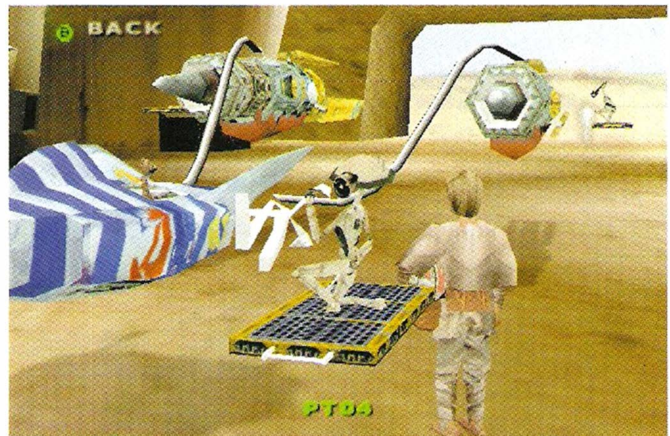


Wie gut Sie und Ihre Gegner ausgerüstet sind, erfahren Sie erst wieder anschließend im Rennen.

FOTOREALISMUS

Hier sehen Sie einen Ausschnitt aus dem Film (links) und das Pendant im Spiel (rechts): LucasArts versucht, das Flair der Rennen aus Episode I originalgetreu auf den PC umzusetzen. Die Designer hatten daher Zugriff auf alle Entwürfe der Filmcrew, um die Strecken fast 1:1 umzusetzen.





Vor jedem Rennen wird in der Werkstatt das Gefährt repariert und aufgemöbelt. Hier kümmert sich gerade Anakin Skywalker um seinen Reparaturdroiden.

Gefährt und dürfen das Rennen wieder aufnehmen, wobei Sie wertvolle Sekunden verlieren.

Wasser und Eis, Feuer und Rauch

Die acht Planeten sehen nicht nur jeweils unterschiedlich aus, sondern bieten auch eine Reihe von Besonderheiten geographischer Natur. Das Fahrverhalten der Podracer ist interessanterweise auf Wasser oder Eis grundlegend anders als auf Fels oder Sand – warum, ist allerdings fraglich, denn eigentlich haben die Racer ja keinen Bodenkontakt. „Das ist die geheimnisvolle *Star Wars*-Kraft", enthüllt Co-Projektleiter Jon Knoles breit grinsend. „Es ist die selbe abstoßende Kraft, dank der Lukes Landspeeder und die Snowspeeder in der Luft gehalten wurden. Es ist einfach ein allgemeiner Anti-Gravitations-Generator." Sein Kollege Eric ergänzt: „Es war eine der großen Herausforderungen für uns, daß sich die Physik im Spiel echt anfühlt, obwohl alles völlig frei erfunden ist." Grafisch setzt das Rennspiel auf bewährte Komponenten aus anderen LucasArts-Projekten, denen die einzelnen Programmierer vorher zugeteilt gewesen waren. Unterstützt werden alle gängigen 3D-Karten über Direct3D, soundmäßig werden auch alle Karten ausgereizt und Surround-Erlebnisse sollen besonders intensiv werden. „Skywalker Sound hat alle Motorengeräusche für uns entwickelt", schwärmt John. „Jedes Vehikel besitzt eine eigene Klangfarbe – das wird ein echtes Erlebnis!" Davon und von den angekündigten optischen Spezialeffekten wie Rauch, Feuer, Schnee oder Regen konnten wir uns noch nicht selbst überzeugen, denn in der gezeigten Alpha-Version waren dafür nur Platzhalter eingebaut, die noch sehr spartanisch wirkten.



„Es ist sogar möglich, den Podracer auf die Seite zu kippen, um durch schmale Spalten zu kommen."
Eric Johnston, Co-Projektleiter

Florian Stangl ■



Hoppla, Gegenverkehr! Immer wieder tauchen unverhofft alte Bekannte, wie hier im Bild die Jawas, auf den Rennstrecken auf.



Unterschiedliche Untergründe wie Schnee und Eis sorgen für ein anderes Fluggefühl.



Nachtrennen sind wegen der schlechten Sichtverhältnisse besonders taff.

DIE STRECKEN

Planet	Typ	Gastgeber	Strecken
Ando Prime	Eiswelt	Ten-Abu Donba, Hohepriester der Bendu	Beedo's Wild Ride, Howler Gorge, Andobi Mountain Run, Geheimkurs
Aquilaris	Wasserwelt	Nave Vengaris, Gouverneurin	Aquilaris Classic, Sunken City, Bumpy's Breakers
Ord Ibanna	Wolkenplanet	Dethro Glok, Scrap-Händler	Scrapper's Run, Dethro's Revenge, Abyss
Baroonda	Dschungelwelt	Königin Maja Fey'ja	Baroo Coast, Grabvine Gateway, Fire Mountain Rally, Geheimkurs
Mon Gazza	Minenplanet	Groff Zugga, Leiter der Minengilde	Mon Gazza Speedway, Spice Mine Run, Zugga Challenge
Oovo IV	Asteroiden-Gefängnis	Fenn Booda, Leiter des Gefängnisses	Vengeance, Executioner, The Gauntlet
Malastare	Ursprungswelt der Pod-Rennen	–	Malastare 100, Dug Derby, Sebulba's Legacy
Tatooine, Mos Espa	Wüsenplanet	Jabba the Hut	The Boonta Training Course, The Boonta Classic.

FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	LucasArts
Beginn	Februar '97
Status	Alpha
Release	Mai '99

Vergleichbar mit
POD, Deathkarz

Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung

Als alles begann

Noch bevor der Star Wars-Film in Deutschland anläuft, dürfen Sie die Schicksale der Hauptpersonen selbst in die Hand nehmen. Helfen Sie Obi-Wan Kenobi und seinen Freunden, eine junge Königin zu retten und eine ganze Galaxis vor der Vernichtung zu bewahren.



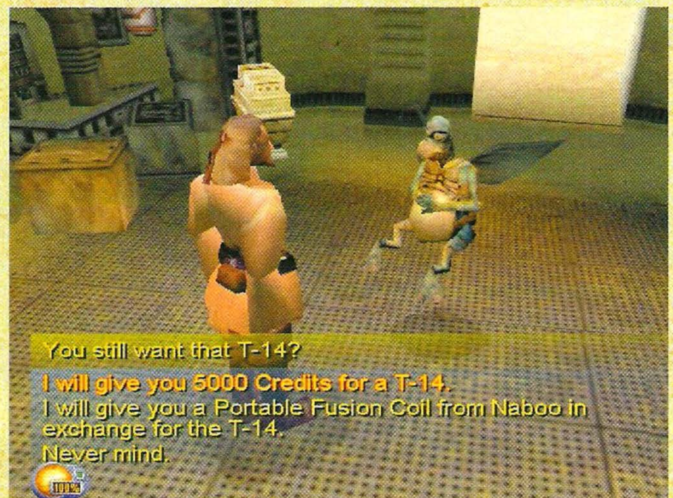
Muß man eigentlich noch jemandem das *Krieg der Sterne*-Universum erklären? Grundsätzlich sollte jedes Kind wissen, daß ein Lichtsäbel nichts mit einer Lavalampe zu tun hat und ein Snowspeeder kein besonders schlimmer Schneesturm in den Rocky Mountains ist. Wie auch immer, George Lucas setzt den *Krieg der Sterne* fort und beginnt diesmal von vorne – die Episode Nummer eins erzählt, wo die bereits bekannte Trilogie ihre Wurzeln hat. Darth Vader, der eigentlich Anakin Skywalker heißt, taucht als kleiner Junge auf, Ben Kenobi ist ein junger Jedi-Schüler mit dem richtigen Namen Obi-Wan und auch der böse Imperator spinnt als noch kapuzenloser Senator seine Intrigen. Erst am 2. September werden Sie das in den deutschen Kinos miterleben können, sofern Sie nicht einen PC besitzen und LucasArts Ende Mai pünktlich das brandneue Action-Adventure *Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung* veröffentlicht. Dessen Handlung orientiert sich zu 99% an der des Films, so daß Sie nicht nur die Hauptpersonen kennenlernen, sondern auch alles über die Hintergründe der Handlung erfahren – keine Angst, natürlich nicht in diesem Preview! Wir verraten so gut wie nichts, nur eben so viel, daß Sie die Geschichte des Spiels nachvollziehen können. Denn: „*Die dunkle Bedrohung* verbindet Action, Rätsel und Dialoge zu einer interaktiven Version des Films", verspricht Projektleiter Chris Sharpe.

Vier Charaktere stehen zur Auswahl

Handfeste Action gibt's im Kino – oder bei Obi. Denn Obi-Wan und sein Jedi-Meister Qui-Gon sind eigentlich in einer diplomatischen



Alleine gegen den Schwebepanzer: Mit dem Lichtsäbel lassen sich die Laserschüsse mühelos abwehren – solange sie nur aus einer Richtung kommen.



Die Rätselelemente in Die dunkle Bedrohung bestehen meist aus einfachen Frage-Antwort-Spielen mit anderen Figuren und dem Finden von Gegenständen.

DIE CHARAKTERE IM VERGLEICH



Obi-Wan Kenobi: ein junger Jedi-Ritter, der später als Ben Kenobi zusammen mit Luke das Imperium bekämpft.



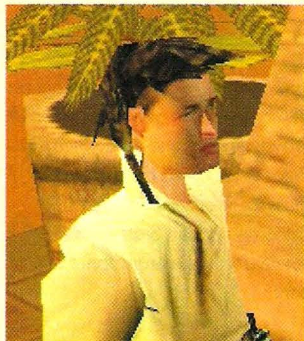
Qui-Gon Jinn: Obi-Wans Jedi-Meister, der gemeinsam mit dem Schüler in politische Turbulenzen verstrickt wird.

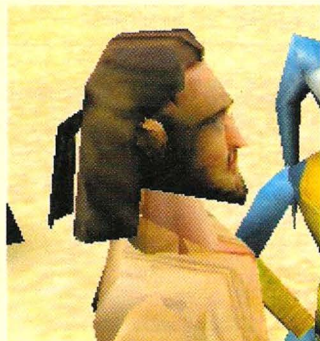


Königin Amidala: Die junge Königin muß von den beiden Jedi-Rittern aus dem Palast von Naboo gerettet werden.



Captain Panaka: bevorzugter Pilot der königlichen Familie und ebenfalls ein Retter der Königin.









Mission unterwegs, als sie plötzlich in eine Falle gelockt werden und sich Giftgas sowie aggressiven Robotern ausgesetzt sehen. Hier beginnt nach einem gerenderten Intro das Spiel, in dem Sie mit insgesamt vier Charakteren aus dem Film unterwegs sind. Obi-Wan Kenobi und Qui-Gon sind die beiden ersten, wobei Sie einen von beiden mit Tastatur oder Gamepad steuern und der andere selbständig folgt. Wenn die beiden getrennt werden, wird das zum einen durch eine kurze Animation mit Hilfe der Grafikengine gezeigt, zum anderen spielen Sie den folgenden Abschnitt doppelt, nämlich nacheinander mit beiden Figuren. Später im Spiel übernehmen Sie noch die junge Königin Amidala und den Captain der Königlichen Garde, Panaka. Jede Figur besitzt andere Waffen und Fähigkeiten, wobei der Hauptteil des Spiels die beiden Jedis Obi-Wan und Qui-Gon in den Mittelpunkt stellt. Sie dürfen dann mit den Lichtsäbeln herumfuchteln, Roboter zerschnipseln und Laserschüsse abwehren. Die eine oder andere Jedi-Kraft wird nicht vergessen, um beispielsweise eine Horde Droiden wegzuschubsen oder ein Wesen per Gedankentrick zu überzeugen. Panaka und die Königin greifen dagegen auf konventionelle Waffen wie Laserpistolen und Gewehre zurück, wobei es besondere Waffen nur für bestimmte Stellen gibt. Gezeigt wird das Ganze aus einer *Tomb Raider*-ähnlichen Perspektive von schräg oben, wobei die Kamera dem jeweiligen Charakter folgt. In manchen Einstellungen soll sich die Ansicht ändern, um mehr Überblick zu verschaffen.



„Die dunkle Bedrohung verbindet Action, Rätsel und Dialoge zu einer interaktiven Version des Films.“ Chris Shape, Projektleiter

Fragen über Fragen

Doch das actionlastige Lichtsäbelrasseln ist nicht alles, denn LucasArts bezeichnet *Die dunkle Bedrohung* als Adventure. Daher treffen Sie im Lauf des Spiels etliche andere Figuren, mit denen Sie Gespräche beginnen, die ganz im klassischen Stil der LucasArts-Abenteuerspiele gehalten sind. Mehrere mögliche Antworten und Fragen sind am unteren Bildrand aufgelistet, damit Sie bequem die passende aussuchen können. Besonders knifflig werden



An manchen Stellen im Spiel können Ihre Helden (hier die Königin) auf schwere Geschütze zurückgreifen, um die anrückende Übermacht zurückzuwerfen.



Zusammen mit computergesteuerten Kämpfern versucht Obi-Wan Kenobi, aus dem Palast der Königin zu entkommen. Die KI-Recken kommen je nach Level hinzu.

DIE STORY

1. Das Abenteuer beginnt auf einem Föderationsschiff, das um den Planeten Naboo kreist. Qui-Gonn und Obi-Wan müssen versuchen, das zu einer Falle gewordene Schiff zu verlassen.



2. Auf der Sumpfwelt Naboo angekommen, müssen sich die Jedi-Ritter bis zu einer Unterwasserstadt durchschlagen, deren König ihnen weiterhelfen kann.



3. Die nächste Station ist der Palast auf Naboo, in dem die junge Königin Amidala von den beiden Jedi-Rittern und Captain Panaka befreit werden muß.

4. Der weitere Weg führt durch die Hauptstadt Theed, durch die sich die Jedi-Ritter samt Königin kämpfen müssen. Hier werden sie unter anderem mit den gefährlichen Schwebepanzern konfrontiert.



5. Auf Tatooine sitzen die Flüchtlinge mit einem defekten Hyperantrieb fest, für den sie in der Stadt Mos Espa nach Ersatzteilen suchen müssen und Anakin zu einem seiner Rennen begleiten.

6. Das Spiel endet mit einem grandiosen Finale auf Coruscant, wo in der Hauptstadt Imperial City die Regierung und auch der Rat der Jedi-Meister tagt. Senator Palpatine wird ebenfalls anwesend sein.



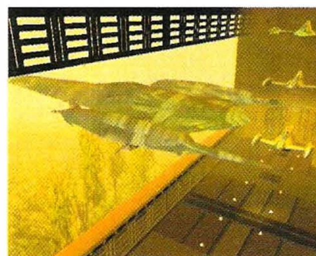
BESSER ALS DAS ORIGINAL

Für die deutsche Version von *Die dunkle Bedrohung* hat es die Übersetzungsabteilung des deutschen Vertriebs Softgold geschafft, die deutschen Synchronsprecher des Kinofilms zu verpflichten. Dadurch klingt die einheimische Fassung des Spiels echter als das englische Original – Liam Neeson oder Ewan McGregor werden nicht für das Spiel sprechen. Neben den Hauptrollen konnten auch kleinere der 50 Rollen hervorragend besetzt werden. Zu den prominentesten Stimmen zählen Franziska Pigulla (Gillian Anderson, Demi Moore) und Alexander Draeger (Superman in *Louis & Clark*).

US-Schauspieler	Synchronstimme	Bekannte Filme	Charakter
Liam Neeson	Helmut Gouß	Schindlers Liste	Jedi-Meister Qui-Gon Jinn
Hugh Quarshie	Martin Keßler	Nicholas Cage (seit Kiss of Death)	Captain Panaka
Ewan McGregor	Philipp Moog	Trainspotting	Obi-Wan Kenobi
Natalie Portman	Manja Döring	Mars Attacks, Leon – der Profi	Königin Padme/Naberrie Amidala
Jake Lloyd	Marcel Gröner	Versprochen ist Versprochen	Anakin Skywalker
Ian McDiarmid	Helmut Heyne	Die Rückkehr der Jedi-Ritter	Senator Palpatine


Franziska Pigulla

die Rätsel jedoch nicht sein, denn sie sollen auf elegante Art die zwölf einzelnen Abschnitte verbinden. „Man findet Gegenstände", erklärt Chris, „Leute fragen einen danach, und wenn man ihn hat, sagt man ‚Ja' und ansonsten ‚Nein' und geht ihn suchen." Im Prinzip erreichen Sie durch die Dialoge nur, daß Sie mehr über die Hintergründe erfahren und hören, was Sie als nächstes zu tun haben. Eine Karte wird es nicht geben, an der Sie sich orientieren könnten, um den nächsten wichtigen Punkt des Spiels zu erreichen. „Der Trick ist, daß sich ein Spiel nicht linear anfühlt, obwohl es linear ist", erklärt Chris. Mit anderen Worten: Sie sollen sich nicht verlaufen können, weil es gar keinen anderen Weg gibt. Und notfalls


Die meisten Zwischensequenzen werden mit Hilfe der Spielgrafik dargestellt.

hilft ein freundlicher Droide oder eine andere Figur mit einem kurzen Kommentar aus, damit Sie den rechten Weg wiederfinden oder sogar einen sicheren Umweg entdecken. Die Handlung beginnt auf einem Schiff der Föderation und wird dann auf den Planeten Naboo verlegt, wo sich unsere Helden zu Fuß und mit verschiedenen Fahrzeugen durch einen Sumpf zu einer Unterwasserstadt und schließlich zur Palaststadt Theed durchschlagen müssen. Weitere Stationen sind Tatooine und die Stadt Mos Espa sowie der Regierungsplanet Coruscant.

3D-Effekte wie im Kino

Grafisch erinnert *Die dunkle Bedrohung* etwas an Spiele wie *Tomb Raider* oder *Jedi Knight*, wenn man dort auf die Verfolgerkamera umschaltet. Ihre Spielfigur steht im Mittelpunkt des Geschehens und der Level dreht sich gewissermaßen um Sie, so daß Sie weniger das Gefühl haben, an einem 3D-Actionspiel zu sitzen, sondern eher an einer 3D-Variante der *Yoda Stories*. Eine 3D-Grafikkarte wird zwingend vorausgesetzt, dafür belohnt LucasArts Sie auch mit sanft glühenden Lichtsäbeln, dramatischen Explosionen und authentisch aussehenden Laserschüssen. Die deutsche Version des Spiels wird übrigens atmosphärischer ausfallen als das englische Original: Softgold konnte für die Übersetzung die Sprecher aus dem Kinofilm verpflichten, während LucasArts ohne die entsprechenden Schauspieler auskommen muß.

Florian Stangl

Die sogenannten Battle Droids tauchen meist in Rudeln auf, schießen aber nicht allzu gezielt.

Schüsse und Explosionen hinterlassen in den Wänden diese Brandspuren.

Oft lassen sich die Gegner mit Hilfe von Jedi-Kräften aus dem Weg räumen.

Hier wird die Lebensenergie des jeweiligen Charakters angezeigt.

Laserstrahlen können mit dem Lichtsäbel abgewehrt und reflektiert werden.

Ihre Spielfigur sehen Sie überwiegend aus dieser Perspektive. Die Kameraeinstellung dürfen Sie nicht selbst verändern.

Mit Hilfe von 3D-Grafikkarten erzeugen die Lichtsäbel diesen sanften Nachzieheffekt bei Bewegungen.

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Big Ape/LucasArts
Beginn	Februar '97
Status	Alpha
Release	Mai '99

Vergleichbar mit
Tomb Raider, Jedi Knight

Braveheart

Freiheit!

Bereits vor einigen Jahren durfte der schottische Nationalheld William Wallace in Gestalt des Filmstars Mel Gibson die Leinwände mit dem Blut der Engländer tünchen. Jetzt kehrt der edle Recke zurück, um mit seinen furchtlosen Kameraden in einem packenden Strategiespiel noch einmal für Recht und Freiheit zu streiten.

Anfang des letzten Jahres arbeitete die kleine schottische Entwicklerfirma Red Lemon an einem 3D-Spiel namens *Tartan Army*. Nachdem Eidos Interactive den Vertrieb des vielversprechenden Titels übernommen hatte, sicherte sich das Erfolgsunternehmen rasch die begehrte *Braveheart*-Lizenz, um Tartan Army unter dem Namen des Kinoknüllers zu vermarkten. Dies änderte zwar nichts an Optik und Gameplay, doch immerhin war es den Entwicklern jetzt möglich, einige der Charaktere im Spiel nach ihren filmischen Vorbildern zu gestalten. Da die mitreißende Handlung einen wesentlichen Bestandteil von *Braveheart* darstellt, war die Einbettung umfangreicher Zwischensequenzen eine sinnvolle Entscheidung, wobei sowohl Videosequenzen als auch gerenderte Szenen zu sehen sind.

Clan-Politik

Die Story orientiert sich am Filmdrehbuch, d. h. der Spieler wird in das hochmittelalterliche Schottland versetzt, dessen Bevölkerung gegen die britische Tyrannei kämpft. Sie können in die Rolle eines von 16 Clan-Häuptlingen schlüpfen, unter denen sich auch der berühmte Wiliam Wallace befindet. Ihre Aufgabe ist es, Bündnisse zwischen den politischen Führern zu schließen, die Engländer zu vertreiben und, wenn alles glatt geht, den schottischen Thron zu besetzen. Zunächst können Sie im rundenbasierten Teil von *Braveheart* über ein Menü die grundlegenden Entscheidungen zum Aufbau einer leistungsfähigen Wirtschaft treffen. Je effektiver Ihre Dörfer lebenswichtige Waren produzieren, desto leichter können später Ihre Truppen an der Front versorgt werden. Red Lemon hat versucht, das Leben in einem mittelalterlichen Dorf glaubwürdig zu simulieren. Obwohl sich das Aussehen der Menüs noch ändern kann, haben die Entwickler bereits sämtliche Warenkreisläufe eingerichtet. Auch die Ausbildung und Bewaffnung der Soldaten ist schon perfekt, so daß wir auf einer Produktpräsentation in Glasgow bereits die Wehrhaftigkeit schottischer Soldaten bewundern konnten. Während der Kämpfe wird automatisch in eine 3D-Landschaft umgeschaltet, die in mühevoller Detailarbeit erstellt wurde. Ähnlich wie in *Myth 2* leistet die Grafikengine Beachtliches, denn neben überzeugenden Animationen und der Simulation von Wetterbedingungen findet man eine Menge hübscher Landschaftsdetails. Zudem kann die Ansicht stufenlos gezoomt werden, was sich bei den teils wilden Echtzeitkämpfen als sehr nützlich erweisen wird. Bislang fehlt noch der komplette Soundtrack, doch soll authentisches Kampfgeschrei in Kürze implementiert werden. Auch der Mehrspielermodus ist derzeit noch nicht fertiggestellt, laut Eidos werden aber mindestens acht Spieler gegen- oder miteinander streiten dürfen.

Peter Kusenberg



Das Erstürmen einer Burg ist harte Arbeit. Hilfreich sind hierbei Rammbock, Katapult und Belagerungsturm.



Die spannenden Kampfszenen laufen in Echtzeit ab. Es sollen Schlachten mit bis zu 3.000 Soldaten möglich sein.

Um festzulegen, welchen Stellenwert jede Ware in Ihrer Wirtschaft einnehmen soll, verändern Sie einfach die Größe des hellen Sichtfelds in jedem Kästchen.

Dieses Fensterchen zeigt an, wie viele Einheiten jedes Produktes zur Zeit in Ihrer Siedlung hergestellt werden.

Sie können den Schwerpunkt Ihrer Wirtschaft entweder auf den Handel, das Militär oder das Wohlergehen Ihrer Untertanen setzen. Ein harmonisches Verhältnis dieser drei Punkte ist aber sicherlich ratsamer.



FACTS

Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Eidos
Beginn	März '98
Status	Alpha
Release	Juni '99

Vergleichbar mit
Myth, Myth 2

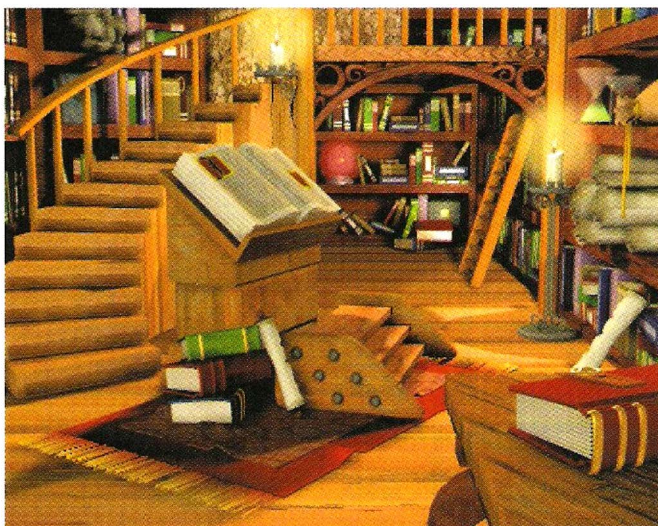



Auch das Zauberbuch, in dem die Sprüche verwaltet werden, haben die Entwickler neu gestaltet und verbessert.

Might and Magic 7

Mit aller Macht

Might & Magic gehört zu den erfolgreichsten Rollenspiel-Reihen aller Zeiten. Nachdem der letzte Teil der Serie, Mandate of Heaven, noch nicht einmal ein Jahr alt ist, steht schon im Frühsommer die nächste Fortsetzung ins Haus. Über 100 Quests, drei Charakterklassen und eine stark verbesserte KI sollen Might & Magic 7 in die Güteklasse eines Baldur's Gate katapultieren.


In der Magier-Gilde können Zaubersprüche erlernt werden. Might & Magic 7 wird insgesamt 99 Spells bieten, die in schwarze und weiße Magie unterteilt sind.

Auf den ersten Blick scheint sich in der Fantasywelt Erathia nicht viel getan zu haben. Nach wie vor ziehen Sie mit Heldin Kathryn und ihrer vierköpfigen Party durch die Lande und kämpfen sich wahlweise rundenbasiert oder in Echtzeit durch Horden von Monstern, Kriegern und Magiern. Kathryn hat im siebten Teil der Saga einen ganzen Landstrich des Königreichs geerbt und wollte hier eigentlich in Ruhe ihre Heldenrente genießen. Doch daraus wird nichts: Ein Krieg zwischen Elfen und Menschen bricht aus, der ihre Pläne zunichte macht. Kathryn greift in die Auseinandersetzung ein und muß bald feststellen, daß sie hiermit nur die Spitze einer sehr viel tiefer gehenden Fehde entdeckt hat.

Gigantomanie

Might & Magic VII bietet neben einer neuen 3D-Engine und einer ausgefeilteren Automap-Funktion auch eine episch ausufernde Story, die gegen Ende (wie in allen bisherigen Folgen) zusätzliche Science-fiction-Elemente ins Spiel bringt.

Über 100 Quests kann man während seiner Reise durch Erathia annehmen und verfolgen, über 200 verschiedene Gegnertypen werden einem begegnen und exakt 99 Zaubersprüche können erlernt werden. Außerdem werden drei neue Charakterklassen eingeführt, die den Spielverlauf erheblich beeinflussen: Der lautlose Dieb, der kämpferische Ranger und der magiebewanderte Mönch sollen für neue Akzente sorgen. Auch ein kleines Spiel im Spiel ist vorhanden: In einer kleinen Taverne können Sie sich im Archomage versuchen, das stark an *Magic: The Gathering* erinnert. Als Belohnung für besondere Leistungen in diesem Kartenspiel winkt ein Bonus-Zauberspruch. Diese gigantische Ansammlung von Features dürfte laut den Entwicklern für gut 100 Stunden Spielspaß ausreichen, was Vergleiche mit dem ähnlich umfangreichen *Baldur's Gate* herausfordert. Auch die KI der Gegner wurde stark verbessert, was die Welt von Erathia sehr viel lebendiger wirken läßt als vorher. Die Monster scheinen nun tatsächlich über ein Eigenleben zu verfügen, greifen sich unter Umständen auch gegenseitig an oder verteidigen erbittert ihre Städte und Unterkünfte. Alles in allem macht *Might & Magic VII* schon einen sehr guten Eindruck; wenn alles nach Plan läuft, können sich Rollenspielfans schon Ende April auf lange Abende in Erathia einstellen.

Andreas Sauerland ■

FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	3DO
Beginn	Februar '98
Status	Beta
Release	April '99

Vergleichbar mit
Might and Magic 6, King's Quest 8

Streetwars

Nie mehr Mr. Nice Guy!

Wollten Sie nicht auch schon immer einer von den richtig bösen Buben sein? Wenn Ihnen Gangsters zu komplex ist und die reale Mafia-Laufbahn zu illegal, sollten Sie das Anschaffen von und mit Streetwars erwägen. Prostitution, illegales Glücksspiel und gezielte Liquidation waren noch nie so lustig.

Der spielerische Pate dieses kriminellen Machwerks ist die Baulöwen-Simulation *Constructor*. Vom Immobilienhai zum Mafioso ist es oft nur ein kleiner Schritt und so sind die Familienbande deutlich sichtbar. Denn die Methoden, wie das Imperium aufgebaut wird, sind sich nicht ganz unähnlich. Statt auf einer grünen Wiese beginnt man nun allerdings in einem verlotterten Stadtviertel. Die halb verfallenen Häuserzeilen sind billig zu haben und stellen eine optimale Keimzelle für das künftige Verbrecherimperium dar. Auch in *Streetwars* ist aller Anfang aber harmlos. Gegen eine Suppenküche hat sicher auch der diensteifrigste Polizist nichts einzuwenden. Wenn diese im Laufe des Spiels immer weiter ausstaffiert wird und sich so nicht nur zu einem Feinschmeckertempel mausert, sondern schließlich zum Mekka der Glücksritter, sollte man eine innige Freundschaft zu den Ordnungshütern aufbauen. Im Casino und in den vielen anderen Zweigstellen des Spielers kommt eine Razzia nämlich meist sehr ungelegen. Doch die Freunde von der Wache wissen, was sich gehört: Bei guten Bekannten kommt man nicht unangemeldet vorbei. Und weil nichts so sehr die Freundschaft erhält wie kleine Geschenke, sorgen vorausschauende Spieler dafür, daß vom Hauptquartier schön regelmäßig kleine, bunte Scheinchen zum Polizeirevier wandern.



Eine Frage der Ausbildung

Aber zurück zur Suppenküche. Dort zieht nicht nur ein Koch ein, sondern auch Mieter werden gebraucht. Dabei sollte man aber nicht nur auf kurzfristige Einkünfte achten. Denn der erfolgreiche, liquide Mittelklassemann denkt zu oft an die Kurven seiner Aktienkurse und zu selten an die seiner Gattin, weshalb die Nächte sehr gesittet ablaufen. Viel zu gesittet für den expansionswilligen Erbauer! Lebensfrohe Hausbewohner sorgen schneller für Nachwuchs – und so läßt sich am bequemsten und preiswertesten Zuwachs für die eigene „Firma" rekrutieren. Je höher die Geburtenrate, desto schneller stehen also neue Arbeiter zur Verfügung. Diese können entweder neue Gebäude einrichten oder zu Mechanikern ausgebildet werden. Ein Mechaniker läßt sich sehr flexibel einsetzen. Er kann entweder die eigenen Gebäude instand setzen oder genau das Gegenteil mit dem Besitz der Konkurrenz anstellen – diesen also übernehmen oder in ein Häufchen Asche verwandeln. Wer sich die Hände nicht schmutzig machen will, wird zu einer anderen Taktik greifen: Wenn man die eigenen Häuser verfallen läßt, sinken die Grundstückspreise und man kann die Nachbarschaft recht preiswert aufkaufen. Falls sich in der Nähe wichtige Gebäude des Gegners befinden sollten – auch recht. Irgendwann fällt jedes baufällige Haus in sich zusammen. Was in der Nähe steht, wird in Mitleidenschaft gezogen. Ähnlich originell sind auch andere Taktiken. Arbeiter, Mechaniker und Damen mit speziellen Talenten schön und gut, aber was ein richtiger Gangsterboß sein will, ist damit natürlich nicht zufrieden. Zum

GESTERN UND HEUTE

Bei *Constructor* (links) sah alles noch recht grob und grell aus. Die filigranere, düstere Grafik von *Streetwars* (rechts) erinnert dort, wo keine neuen Gebäude stehen, fast ein wenig an *Commandos*. Die einzelnen Elemente wiederholen sich aber nach wie vor oft.



Glück bringen die Arbeiter eine Flexibilität mit, daß jedem Personalchef das Herz aufgehen würde. Statt zum Mechaniker lassen sie sich auch zum Ganoven ausbilden. Anfangs sind die erfolgreich auf die schiefe Bahn geführten Ex-Arbeiter natürlich noch wenig geübt. Ihre einzige Waffe ist ein Messer. Wird die Erfahrung größer, was sich an einem immer länger werdenden Vorstrafenregister ablesen läßt, dürfen sie mit Pistole oder Maschinengewehr zur Arbeit gehen. Es sprechen also nicht nur selbstlose Motive dafür, einen schwer verwundeten Veteranen im Krankenhaus wieder zusammenflicken zu lassen.



„Bei Streetwars legen wir viel Wert auf die Missionen, um einen erhöhten Langzeitspaß zu garantieren.“

Marc Cale, Producer

Constructor plus X

So, nun haben wir aber genug über die Theorie des Spielablaufs erzählt. Alle, die *Constructor* nicht kennen, brennen sicher schon auf einige klärende Worte zur Praxis. *Streetwars* verbindet Elemente von Echtzeitstrategie mit denen eines Aufbauspiels vom Schlage eines *Anno 1602*. Die Einheiten können wie gewohnt einzeln angeklickt oder zu einer Gruppe zusammengefaßt werden, indem man einen Rahmen über alle zieht. In dieser Situation mußte bei *Constructor* dann zuerst im Menü ein Befehl gewählt werden – also zum Beispiel „gehen" –, um dann den Zielort zu markieren. Hier wurde etwas entrümpelt. Ein Klick mit der rechten Maustaste auf den Zielort genügt, der Umweg über ein Menü entfällt in vielen Fällen. Eine Menge Icons gibt es trotzdem noch, diese sind allerdings in den unteren Bildschirmbereich umgesiedelt worden. Der rechts neu gewonnene Platz wird jetzt beispielsweise für das Baumenü oder Diagramme genutzt, welche die finanzielle Entwicklung illustrieren. Eine weitere wichtige Neuerung wird die starke Betonung der Kampagne sein. Zunächst startet man in einem kleinen Nest, doch da sind die Karrierechancen für einen aufstrebenden Verbrechensprofi natürlich begrenzt. Im Laufe der rund 50 Missionen hat der Spieler die Chance zum Aufstieg vom Provinzfürsten bis zum größten Gangster von ganz Amerika. Wer aber eine Aufgabe nur knapp schafft, der hat es bei der nächsten doppelt schwer: Übriges Geld kann gespart und zum nächsten Szenario mitgenommen werden. Wer da über wenig Startkapital verfügt, hat ein Problem. Insgesamt soll das Spiel aber trotzdem für Anfänger weniger frustrierend sein als *Constructor*. Stark verbessert wurde natürlich die Grafik. Auch wenn der Stil eigentlich sehr ähnlich ist (isometrische 3D-Perspektive), kommt durch die höhere Auflösung (800x600) und erweiterte Farbpalette (16 Bit) ein wesentlich realistischeres Bild zustande. Und die verfallenen Häuser wirken etwas düsterer, so daß alles nicht mehr so sehr in Richtung Bonbon-Welt tendiert wie bei *Constructor*.

Andreas Lober ■

Shortcuts für viele Befehle finden sich hier. Mit dabei: der direkte Weg zum Polizeirevier.

Der rechte Bildschirmrand wird flexibel genutzt. Baumenü, Kapitalentwicklung oder Cut-Scenes werden beispielsweise eingeblendet.

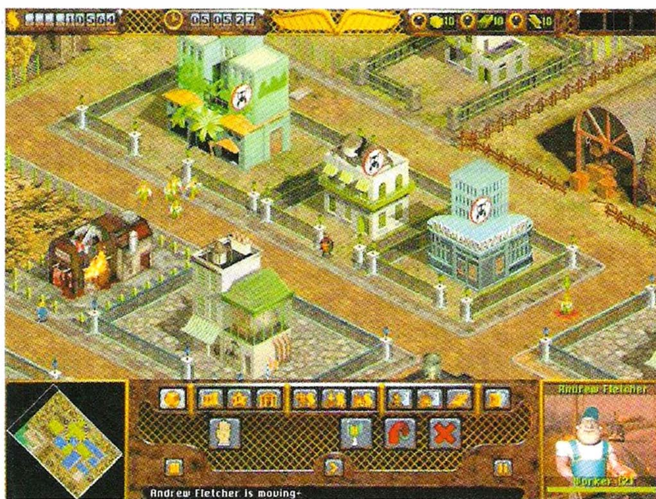


Auf der Karte wird angezeigt, welcher Gangsterboß was kontrolliert.

An der Farbe der Flagge läßt sich ablesen, wer sich momentan im Gebäude befindet.



Diese Frauensperson ist sehr... naja... „universell" einsetzbar. Cut-Scenes am rechten Bildschirmrand helfen der Phantasie aber auch in anderen Situationen auf die Sprünge.



Auch wenn Bandenkrieg herrscht – das Ambiente muß stimmen. Bar- oder Restaurantbesitzer verlangen oft nach Grünzeug vor der Türe, sonst zahlen sie nicht.

FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	Studio 3
Beginn	Anfang '98
Status	85%
Release	November '99

Vergleichbar mit
Constructor, Pizza Syndicate

Quake 3 Arena

Circus Maximus

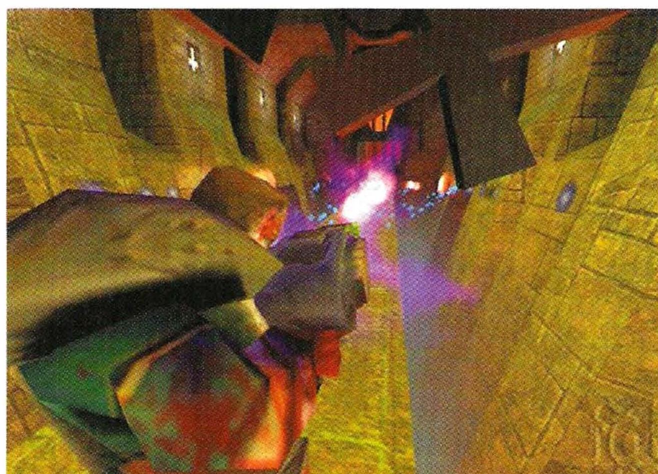


Computerspiele haben schon lange nicht mehr den Ruf, zur sozialen Vereinsamung zu führen, doch als gesellschaftliche Ereignisse anerkannt sind sie noch lange nicht. John Carmack, der Schöpfer mehrerer Generationen von 3D-Actionspielen, will das ändern: Quake 3 Arena wird keinen klassischen Einzelspieler-Modus mehr enthalten, sondern Sie stets mit echten oder simulierten Menschen in nervenaufreibende Turniere versetzen.

Sie kennen *Jedi Knight* oder *Half-Life* und hatten schon das Vergnügen, mit mehreren anderen Menschen gleichzeitig über ein Netzwerk die verschiedenen Mehrspieler-Varianten auszuprobieren? Dann wissen Sie, um wieviel intensiver es ist, gegen menschliche Gegner anzutreten oder von einem Freund durch die Gänge gehetzt zu werden, ohne das dringend benötigte Medikit oder Munition zu finden. Oder Sie haben schon gespürt, wieviel Adrenalin der menschliche Körper in kurzer Zeit ausschütten kann, wenn Sie mit der gemopsten Flagge des gegnerischen Teams und einer Horde stinksaurer Verfolger im Nacken auf die eigene Basis zuhetzen? Bislang waren diese Multiplayer-Varianten nur Dreingaben zu Produkten, die eigentlich für eine Person gedacht waren. Der Trend geht ganz klar zum Gemeinschaftserlebnis – angeführt von id Software und John Carmack. Zwei Namen, die seit dem indizierten *Doom* Spielegeschichte geschrieben haben und derzeit mit *Quake 3 Arena* an einem reinen Multiplayer-Spiel arbeiten, das sowohl im Internet und Netzwerk sowie für unvernetzte Zeitgenossen zum Erlebnis werden soll. Fehlen nämlich die humanoiden Mitspieler, werden diese einfach durch simulierte Menschen ersetzt, die sich ähnlich wie die realen Vorbilder verhalten sollen. Dadurch will id Software sicherstellen, daß *Quake 3 Arena* auch in Ländern gespielt werden kann, in denen es noch keine kostengünstigen Internet-Verbindungen und Netzwerke an jeder Ecke gibt.
Selten war ein Spielprinzip so simpel und gleichzeitig so vielverspre-



Die Spieler sind nicht auf nur ein Aussehen festgelegt, sondern dürfen aus einer Palette von skurrilen Figuren auswählen.



Noch ist die genaue Art und Zahl der Waffen nicht bestätigt. Sicher sind schon ein Lasergewehr, ein Raketenwerfer und eine träge, aber besonders dicke Wumme.

FEIGLINGE?

Das hätte Kaiser Augustus wohl auch gerne für seinen Circus Maximus gehabt: John Carmacks Vision sind Online-Partien als neue Sportart, quasi eine neuzeitliche Version der römischen Volksbelustigung Brot und Spiele. Wie heute Fußball oder Boxen sollen in absehbarer Zeit die Deathmatch-Kämpfe live von Zuschauern bewundert werden dürfen. Für *Quake 3* Arena plant Carmack ebenfalls eine Art Stadionatmosphäre, bei der sich passive Spieler, die gerade auf ihr Match warten, als Zuschauer in ein laufendes Gefecht einklinken dürfen. Sofern es technisch vertretbar ist, sollen Sie dann per Tastendruck klatschen oder die Kämpfer anfeuern dürfen. Sogar über typische Schmährufe wie „Feigling!" oder „Buh!" wird nachgedacht. Mit der neuen Netzwerktechnologie von John Carmack soll es möglich sein, daß auf 16 aktive Spieler bis zu 100 Zuschauer kommen können, was völlige neue Dimensionen eröffnet.

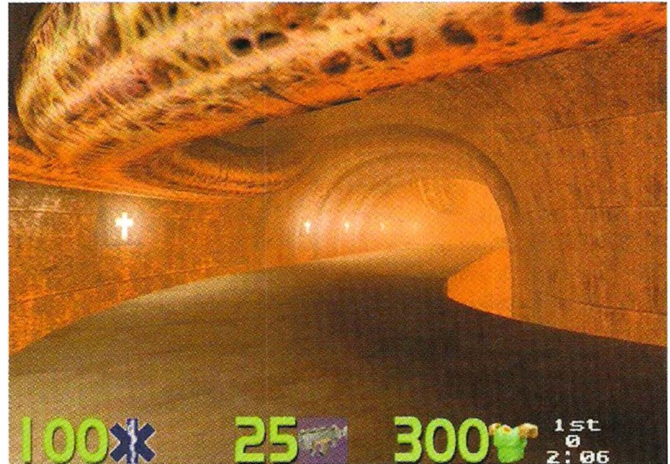


Durch den neuen Zuschauermodus in Quake 3 Arena können Sie ein Gefecht hautnah mitverfolgen und die Kämpfer anfeuern.

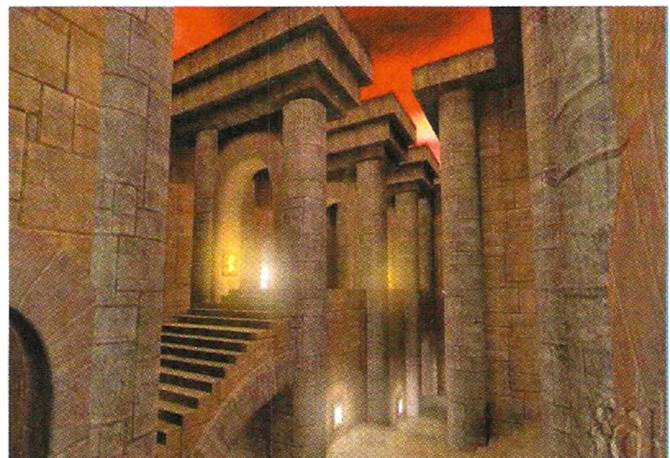
chend: Es gibt keine ausgetüftelte Hintergrundgeschichte, keine spannende Handlung, keine Schalter zu finden und keine Puzzles zu lösen. Alles dreht sich um den rasanten Kampf zwischen unzähligen Spielern, die mit der höchsten Intelligenz aufwarten können, die es auf unserem Planeten gibt: dem menschlichen Verstand. *Quake 3 Arena* ist nichts weiter als eine Ansammlung von Mehrspieler-Karten, in denen sich Dutzende von menschlichen Spielern tummeln, nach Waffen und Verstecken suchen sowie ihre Gegner nach allen Regeln der Kriegskunst unter Beschuß nehmen. Sind nicht genügend Menschen verfügbar, aktivieren Sie eben sogenannte Bots, Computerwesen mit vorprogrammierten, menschlichen Verhaltensweisen. Das alles klingt wenig aufwendig – so ein paar Karten sind doch schnell gemacht, es liegen ja auch schon Unmengen davon im Internet zum Download bereit, richtig? Falsch: Damit die Motivation bei allen Spielern auf Dauer hoch bleibt, muß jeder Level bis ins Detail durchdacht sein. John Carmack und sein Team sollten damit eigentlich keine Probleme haben, können sie doch auf einen enormen Erfahrungsschatz zurückgreifen. Allein der Faktor Zeit stellt ein Problem dar, denn die Level-Karten müssen ausgiebigst getestet werden. Da *Quake 3 Arena* auch über eine neue Grafikengine verfügt, ist es kein Wunder, daß der Erscheinungstermin alles andere als konkret ist, doch der Zeitraum zwischen September und Dezember 1999 klingt realistisch.

In Ruhe üben, dann in die Schlacht

Wer das erste Mal ein 3D-Actionspiel im Internet zockt, wird höchstwahrscheinlich ein frustrierendes Erlebnis haben. Dort tummeln sich größtenteils Profis – Spieler, die seit Monaten oder Jahren einen Großteil ihrer Freizeit mit Multiplayer-Partien verbringen, jeden Level wie ihre Westentasche kennen und alle Tricks im Schlaf ausführen können. Gegen die haben Sie nur eine Chance, wenn Sie den typischen Spielverlauf eines sogenannten Deathmatches (Jeder gegen Jeden) in Ruhe trainieren könnten. Bislang war dies ein Problem, da die bestehenden 3D-Actionspiele meistens keinen entsprechenden Übungsmodus besaßen. Anders *Quake 3 Arena,* denn John Carmack möchte mit seinem Produkt nicht nur die Vollblutprofis erreichen, sondern auch den Neueinsteiger und Gelegenheitsspieler. *Arena* besitzt daher eine Solovariante des Mehrspielermodus, in dem Sie gegen simulierte menschliche Gegner antreten, die Bots genannt werden. Diese Bots sehen aus wie Ihre Gegner in der Mehrspieler-Variante, suchen ebenso wie Sie Waffen, Panzerungen sowie Medikits und können auf verschiedene Schwierigkeitsgrade justiert werden. „Es ist kein Problem, einen Bot zu programmieren, der immer trifft und keine Fehler macht", erklärt John Carmack. „Die hohe Kunst liegt darin, ihm menschliche Schwächen wie ungenaue Schüsse anzuerziehen." Fühlen Sie sich nach ein paar Stunden Training mit den simulierten menschlichen Gegnern stark genug, es mit echten Lebewesen aufzunehmen, soll Ihnen ein ins Spiel eingebautes Werkzeug helfen, einen Server genannten Rechner im Internet zu finden, auf dem gerade eine Partie läuft. Bislang bestätigte id Software nur, daß es die Spielmodi Deathmatch und Capture the Flag geben wird. Bei letzterem versuchen zwei Mannschaften, die Flagge des Gegner zu



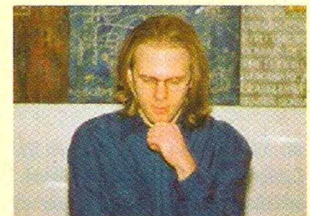
Der volumetrische Nebel erlaubt es dem Spieler, sich darin zu verbergen. Die Schläuche an der Decke pulsieren wie die Eingeweide eines gigantischen Aliens



Drei verschiedene Szenarien gibt es in Quake 3 Arena: düstere Neogotik, moderne Sciencefiction-Welten und organisch wirkende Abwasserkanäle

DER GROSSE CARMACK

John Carmack ist wohl der größte Exot der Spielebranche. Er ist extrem medienscheu, lebt zurückgezogen und traut sich nur an die frische Luft, um einen seiner Ferraris auf einem angemieteten Flugplatz auszureizen. Durch die Erfolge seiner in Deutschland indizierten Spiele wie *Doom* und *Quake* konnte er bislang fast eine Million Dollar in Sportautos investieren – sein anderes Hobby ist das Lesen technischer Bücher, ab und zu greift er sogar zu einem Roman. Anders als seine ehemaligen id-Software-Genossen Tom Hall, John Romero oder Jay Wilbur ist er eher verschlossen und wird so gut wie nie auf Partys gesehen, wo sich die Branchenprominenz gerne zeigt. Er verbringt seine Freizeit lieber damit, neue Wege zu erforschen, wie sich Grafik naturgetreu auf Spiele-PCs umsetzen läßt. Tagein, tagaus sitzt John Carmack vor einem Computer und programmiert, was seine einzige echte Leidenschaft ist. „Programmieren ist mein Leben", sagt er etwas trotzig, „und ich will mich nicht dafür entschuldigen."



John Carmack in Denkerpose: Der Stardesigner lebt, um zu programmieren und gelegentlich seine Ferraris spazieren zu fahren.

stehlen und in die eigene Basis zu bringen. Diese beiden Spielmodi sind die populärsten im Internet und werden in verschiedene Bereiche aufgeteilt. Sie können sich einem der vielen Clans anschließen, die feste Teams sind, oder Sie wagen sich als Einzelkämpfer mutig in die Schlacht. So dürfen Sie sich über Turniere in der weltweiten Rangliste hocharbeiten oder einfach nur aus Spaß an der Freude spielen.

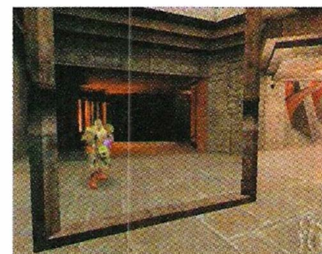


Quake 3 Arena verbindet detaillierte Grafiken, atmosphärischen Nebel und rasante Mehrspieler-Gefechte im Netz.

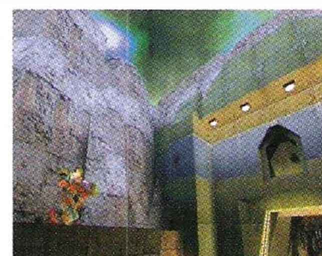
Organische Strukturen

Quake 3 Arena besitzt eine brandneue Grafikengine, die mehr mit der beliebten *Unreal*-Engine zu tun hat als mit jenen, die John Carmack früher erschuf. Er nutzt für sein neuestes Werk eine Variante der Voxel-Technologie, die schon NovaLogic für Spiele wie *Comanche* oder *Delta Force* verwendete. Dadurch ist es ihm möglich, neben aufwendigen Lichteffekten wie in *Unreal* auch runde Oberflächen zu schaffen, was in 3D-Spielen bislang keine Verwendung fand. Das wird natürlich intensiv für die drei Szenarien in *Quake 3* genutzt, die von der id-Software-typischen Neogotik über moderne Sciencefiction-Welten bis hin zu Abwasserkanälen im Stil der *Alien*-Kinofilme reichen. Besonders auffällig ist das gerne verwendete organische Design der Levels. Gelegentlich wirkt das wie im Inneren des Verdauungstrakts eines riesigen, außerirdischen Wesens, mit pulsierenden Schläuchen und dämonisch wirkenden Strukturen. Viel Zeit, die beklemmende Architektur zu bewundern, haben Sie allerdings nicht. Das eigentliche Spiel ist unglaublich schnell. Sie müssen ständig in Bewegung sein, Decken und Vorsprünge nach Gegnern absuchen, neue Ausrüstungsobjekte finden und die Umgebung analysieren. Die eine oder andere Lavagrube oder giftige Abwässer sollten Sie ebenso vermeiden wie zu tiefe Stürze. Auf einem entsprechenden Rechner mit einer neuen Grafikkarte mit Voodoo2- oder TNT-Chip sollten Sie keine Probleme mit Auflösungen von 1.024x768 Pixeln und flüssigen Animationen haben. Mit ein paar Abstrichen in puncto Detailfülle und Auflösung soll *Quake 3 Arena* auch auf einem Pentium 166 mit 3D-Karte laufen. Über die Internetverbindung, die Sie besitzen müssen, ist noch nichts Konkretes bekannt. Selbstverständlich haben Spieler mit guter Verbindung Vorteile, doch ersten Probeläufen zufolge soll ein Modem mit 33.6 KByte/Sekunde ausreichen. Eine erste, voll spielbare Version mit mehreren Levels will id Software im Rahmen der E3 im Mai vorstellen. Bis jetzt waren nur Demoversionen zu sehen, die einige der grafischen Finessen zeigten.

Florian Stangl ■



Einer der Levels soll sogar Spiegel an der Decke haben, über die man die anderen Spieler sehen kann. Man weiß aber nie genau, wo sie sich gerade befinden.



Richtige Außenlandschaften wird es in Quake 3 Arena nicht geben. Kurze Freiluftabschnitte dienen nur als Verbindung zwischen den Innenräumen.

NEUES VOM LAUFSTEG



Der Kopf ist wie alle wichtigen Körperteile ein eigenes Objekt und kann sich unabhängig vom Rest des Körpers bewegen. Dadurch sehen Sie, wohin ein anderer Spieler gerade blickt.

Die Figuren enthalten rund 100 Polygone mehr als in früheren Spielen und verwenden deutlich höher auflösende Texturen.

Alle Waffen sind gut zu erkennen. John Carmack will sogar das Wechseln der Feuerwerkzeuge mit Hilfe der Grafikengine darstellen.

Die Animationen werden nicht mit Motion-Capturing erstellt, sondern per Hand. Verschiedene Siegesposen nach einem erfolgreichen Abschuß werden auf Knopfdruck möglich sein.

Die Spielfiguren gleiten nicht mehr auf einem Luftpolster wie in früheren Spielen von id Software, sondern laufen richtig auf dem Boden.

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	id Software
Beginn	April '98
Status	Alpha
Release	September '99

Vergleichbar mit
Unreal Tournament, Half-Life (deutsch)



Auch an verschiedene Wetterverhältnisse haben die Entwickler gedacht. Im Spiel wird die Landschaft mit Tieren bevölkert sein und wesentlich lebendiger wirken.



Im Spiel wird es einen stufenweise voranschreitenden Wechsel der Jahreszeiten geben, der die Verfügbarkeit von Ressourcen beeinflußt.

Das Land der Hoffnung

Hoffnungs-schimmer

Sie meinten also, nach Anno 1602 und dem dritten Auftritt der Mülheimer Knuddelsiedler könnte im Bereich Aufbaustrategie nichts Neues mehr kommen? Denken Sie um – das bisher unbekannte Entwicklerteam Innonics bastelt zur Zeit eifrigst an Das Land der Hoffnung und präsentierte uns kürzlich eine frühe Fassung des Spiels, die tatsächlich auf neue Impulse im Genre hoffen läßt...

Sie schlüpfen in die Rolle eines Königssohns, der auszieht, um sich ein eigenes Reich zu erbauen. Sobald Sie einen geeigneten Landstrich für Ihr Vorhaben gefunden haben, kann die Aufbau- und Siedelmaschine angeworfen werden. Man beginnt zunächst mit einer kleinen Ortschaft, die nach und nach zu einem großen Reich mit komplexen Handels- und Wirtschaftskreisläufen heranwachsen soll. Das Geschehen findet auf einer sehr umfangreichen 2D-Karte statt, die in einzelne Sektoren aufgeteilt ist. Diese werden erst aufgedeckt, wenn größere Teile der Umgebung erforscht werden – anders als beispielsweise in *Anno 1602* hat man nicht von Anfang an den Überblick über das komplette Terrain. Im Laufe der Aufbauarbeit lassen sich bis zu 40 verschiedene Gebäude errichten – von der kleinen, bescheidenen Wohnhütte bis zu Kirchen oder Bibliotheken reicht die Palette. Dementsprechend werden 35 unterschiedliche Figurentypen die Landschaft bevölkern.

Wirtschaftswissenschaften

Neben einer 20 Szenarien umfassenden Kampagne und 20 weiteren Einzelmissionen wird es noch die Möglichkeit des Endlosspiels geben, in dem man gänzlich ohne Gegner und in aller Ruhe ein Städtchen aufbauen kann, das sich dann langsam zu einer Zivilisation entwickelt. Entschließt man sich dagegen für die Kampagne, so hat man es mit einem oder mehreren Computergegnern zu tun, die zeitgleich in einer ande-



ren Ecke der Karte ebenfalls mit dem Aufbau ihres Staates beginnen. Hauptziel der meisten Missionen ist natürlich, den Gegner in die Knie zu zwingen und sich selbst zu behaupten – und hier kommt der wesentliche Unterschied zu anderen Genrevertretern ins Spiel: Anders als bei *Knights and Merchants* und Co. wird es in *Das Land der Hoffnung* nicht möglich sein, einfach in Windeseile die nötigsten Gebäude zu bauen, ein riesenhaftes Heer zu produzieren und mit diesem dann den Feind zu überrollen. Im Gegenteil: Militärisches Geschehen wird eher eine Nebenrolle spielen. Sehr viel größerer Wert wird auf die Darstellung wirtschaftlicher Kreisläufe und die Balance der verschiedenen Bereiche gelegt, die das Leben in der Gesellschaft bestimmen. Die Entwickler nennen diese Aspekte die „fünf Säulen der Macht" – Staat, Militär, Kirche, Wirtschaft und Diplomatie sind durch jeweils einen Berater vertreten und müssen gleichberechtigt behandelt werden. Versucht man beispielsweise wie im oben beschriebenen Fall, eine unverhältnismäßig große Armee aufzubauen, so wird sich sofort der Finanzminister einschalten und sein Veto einlegen. Nur wenn man sämtliche Faktoren sorgfältig miteinander in Einklang bringt, läßt sich eine Mission erfolgreich beenden. Ein gutes Verhältnis zu den anderen Ländern ist ebenfalls sehr wichtig. Die erforderlichen Rohstoffe bilden sich nicht einfach wie von Zauberhand nach, wenn die Quellen erschöpft sind. Es ist also notwendig, direkt von Anfang an ein gut durchdachtes Ressourcen-Management zu betreiben. Auch dem Handel fällt eine hohe Bedeutung zu: Neben Bier, Waffen, Fleisch und Werkzeug zählen Bücher zu den Erzeugnissen, mit denen die Bewohner des Landes versorgt werden müssen – ein unterentwickelter Bildungsgrad ist nicht gerade ein Gütezeichen für eine Gesellschaft.

Komplexität statt Effekthascherei

In puncto Komplexität hat sich Innonics offensichtlich viel vorgenommen, was allerdings auch seinen Preis hat: Da *Das Land der Hoffnung* schon ab einem Pentium II/ 200 mit 32 MB RAM in Auflösungen von 800x600 und 1.024x768 flüssig spielbar sein soll, wird man wohl einige Abstriche bei der Grafik machen müssen. Trotz des zweidimensionalen Geschehens auf der Landkarte sind aber beispielsweise die verschiedenen Gebäude sehr detailliert ausgearbeitet. Momentan befindet sich das Spiel noch in der Beta-Phase – ungefähr 50% sind fertig. Als voraussichtlichen Veröffentlichungstermin peilt man momentan Ende April an.

Andreas Sauerland ■



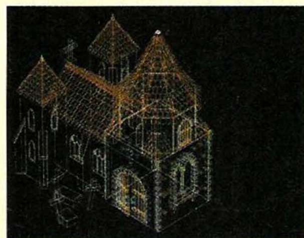
In diesem Auswahlmenü wählen Sie eines von je 20 Szenarien oder Endlosspielen.



Eine Siedlung im Aufbau. Das Gebiet ist in Sektoren aufgeteilt, die erst nach und nach erschlossen werden können.

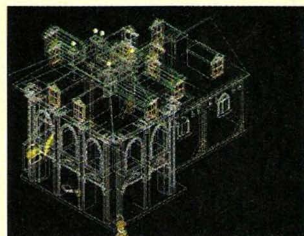
VORSICHT, BAUSTELLE

Obwohl *Land der Hoffnung* weniger Wert auf grafische Extravaganzen als auf spielerische Tiefe legt, sind die einzelnen Gebäude detailliert ausgearbeitet und sehr sehenswert. Auf der Grundlage von Bleistiftskizzen fertigten die Designer Drahtgittermodelle an, die anschließend mit Texturen überzogen wurden. Bevor die über 40 Gebäudetypen in die Landkarten eingesetzt wurden, fügte man noch Schatteneffekte oder Animationen hinzu.





Wie Wirtschaft oder Diplomatie gehört auch die Religion zu einer der Säulen der Macht. Dem Bau einer Kirche kommt somit eine besondere Bedeutung zu, damit die gläubigen Menschen von Breehn nicht nach kurzer Zeit enttäuscht auswandern.





Um einen höheren Bildungsstandard in der Bevölkerung zu sichern, sollte man eine Bibliothek bauen. Erst durch die Macht des geschriebenen Wortes werden bestimmte Entdeckungen und Erfindungen möglich.

FACTS

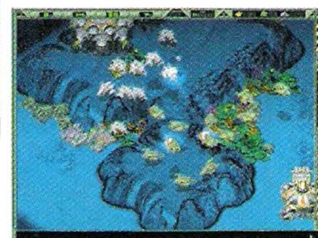
Genre	Aufbaustrategie
Hersteller	Innonics
Beginn	Februar '98
Status	Beta
Release	April '99

Vergleichbar mit

SimCity 3000


Obwohl zum Meeresboden kein Licht dringen dürfte, protzt Sub Titans mit Schatteneffekten: sie passen sich dem Boden an, der Fisch am rechten Rand macht's deutlich.


Es stehen Auflösungen von 800 x 600 bis zu 1.600 x 1.200 zur Verfügung.

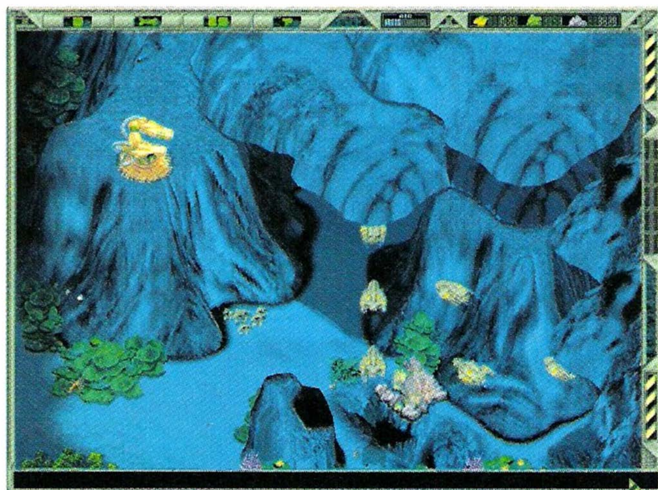

Ein Komet hat die Erde überschwemmt, die Überlebenden bekriegen sich.

Submarine Titans

Upside Down

Das Genre wird sicher nicht auf den Kopf gestellt, aber ein Programmierteam aus Down Under dreht zumindest das Szenario um: In den Tiefen der See, statt des Alls, werden in strategischer Echtzeit Einheiten abgefackelt. Neue Ideen sollen aus Submarine Titans mehr machen als ein untergetauchtes Starcraft.

Von Starcraft & Co. unterscheidet sich das Spiel nicht nur durch seine feuchtfröhliche Thematik, sondern auch durch handfeste Gameplay-Elemente. Das erste und wahrscheinlich innovativste sind computergesteuerte Handlanger. Wer sich als wahrer Stratege sieht, will sich vielleicht nicht mit niedrigen Tätigkeiten wie dem Ressourcenabbau abgeben und hätte dafür gerne eine Automatikfunktion. Nichts leichter als das: auf Wunsch kümmert sich der Computer darum. Die Basis wird angegriffen, während der Feldherr mit Kopf und Maus bei der Invasion in gegnerischen Gewässern ist? Halb so schlimm: Die Computerassistenz zur Verteidigung des eigenen Stützpunktes ist nur einen Klick entfernt. Ganz Faule lassen erstmal alles automatisch ablaufen. Wer genug davon hat, daß der Computer auf diese Weise mit sich selbst spielt, kann jederzeit das volle Kommando übernehmen oder der CPU nur einzelne Aufgaben entreißen. Der Clou: Die Skrips für die Computerassistenten lassen sich selbst programmieren. Im Mehrspielermodus dürfte dann der Besitz der ausgefeiltesten Automatik ein nicht zu unterschätzender Vorteil sein. Gerade in diesem Bereich liegt ohnehin ein Schwerpunkt: 24 menschliche Spieler und acht Computergegner können gleichzeitig in Mehrspielergefechte eintauchen, um gegeneinander und miteinander zu kämpfen. Bis zu acht Teams dürfen gebildet werden, ehe die Kapazitätsgrenze im Netzwerk erreicht ist. Das Internetspiel stößt natürlich etwas schneller an durch die Bandbreite gesetzte Grenzen, doch auch hier soll auf möglichst große Teilnehmerzahlen optimiert werden. Wer Angst hat, sich bei seinem ersten Mal zu blamieren, kann zuschauen, wie's die anderen machen: *Submarine Titans* wird einen Beobachtermodus bekommen.


Die Tauchtiefen haben Einfluß auf die Sichtlinie und die Erreichbarkeit von Eingängen.

Versteckspiele

Man kann aber auch einen auf schüchtern machen und sich den neugierigen Blicken der Mitspieler entziehen. Solch ein kuscheliger Höhlenplatz ist recht praktisch. Dort kann, wenn er groß genug ist, eine kleine Streitmacht verstaut werden, um dem Gegner bei passender Gelegenheit eine nette Überraschung zu bereiten. Selbst die Landschaft kann mit Waffengewalt bearbeitet werden, um beispielsweise neue Durchgänge zu schaffen. Der Rest ist gehobener Standard: drei verschiedene Parteien, sechs Ressourcen (vier für die beiden menschlichen Kontrahenten, zwei für die Außerirdischen), jede Menge Technologie-Upgrades und ein leistungsfähiger Editor. Bei den selbsterstellten Karten dürfen auch Spezialereignisse und Missionsziele mittels eines Drehbuchs definiert werden. In ruhigen Augenblicken kann sich der Spieler an liebevollen Details wie am Boden krabbelnden Meeresfrüchten und aufwendigen, mehrstufigen Explosionen satt sehen. Trotz vieler Fische und noch mehr Rädchen, die sich an fast allen Gebäuden der Basis drehen, wirkt die Optik noch etwas statisch. Vielleicht schafft hier der bereits angekündigte Nachschub an Meeresgetier Abhilfe.

Andreas Lober ■

FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Megamedia
Beginn	Ende 1997
Status	Pre-Alpha
Release	4. Quartal 1999

Vergleichbar mit
StarCraft

Die Völker

Völkerfreundschaft

„Nichts ist beständiger als der Wandel“, dachten sich die Programmierer von Jo-Wood und Neo und krempelten ihr ehemaliges Echtzeit-Strategiespiel komplett um. Viele Gemeinsamkeiten mit Warcraft wurden beseitigt, Ähnlichkeiten mit den Aufbauspielen Anno 1602 und Die Siedler 2 wurden hingegen integriert.

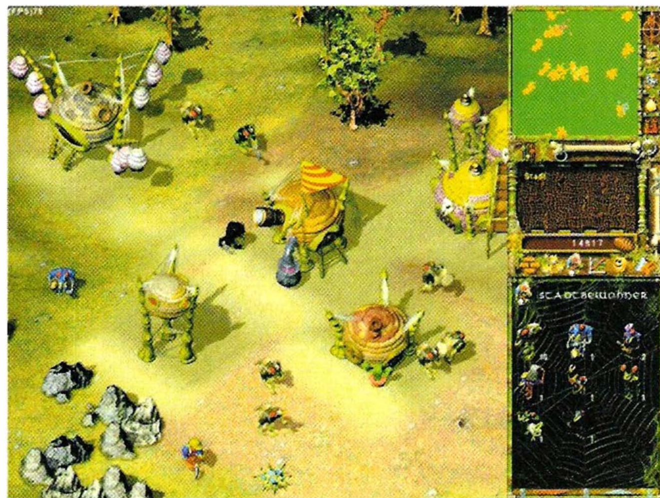
In den letzten sechs Monaten haben die österreichischen Softwareentwickler keinen Programmbaustein auf dem anderen gelassen. Aus den ehemals sehr technisch wirkenden Landschaften entstanden ausgesprochen anheimelnde Gefilde und die unsympathischen Völker der R.I.P.-Humanoiden und Khamuta mußten einem Stamm leicht bekleideter Amazonen weichen. Damit werden sich nur noch drei Parteien gegenüberstehen: glupschäugige Insekten, magiebegabte Pimons und eben die gutgebauten Amazonen. Den Zeichen der Zeit folgend, wird es nicht mehr die primäre Aufgabe des Spielers sein, das von ihm geführte Volk möglichst bald in die Schlacht ziehen zu lassen. Stattdessen gilt es, funktionierende Städte aufzubauen, mit den Nachbarn Handel zu betreiben und vor allem die Wünsche seines Volkes zu erfüllen. Werden Kneipen, Zigarillos oder Tempel nicht in kürzester Zeit zur Verfügung gestellt, so haben die Gefolgsleute keine Hemmungen, das Volk zu verlassen. Auch ein erhöhter Steuersatz wirkt sich auffallend negativ auf die Motivation aus; wie im wirklichen Leben verstehen die Steuerzahler nicht, daß ihnen das Geld nur zu ihrem Besten abgeknöpft wird. Schulen, Forschungseinrichtungen, Polizei und Militär sind nun einmal kostenintensive Garanten für Fortschritt und Sicherheit.



Eine einzige Pilzfarm reicht aus, um eine Pimon-Stadt mit Alkohol zu versorgen.

Mit voraussichtlich 85 Berufen und 75 unterschiedlichen Gebäuden stellt *Die Völker* das derzeit umfangreichste Aufbaustrategiespiel dar. Zunächst stehen nur Gebäude wie beispielsweise Wohnhäuser, Schulen und Forschungslabors im Baumenü, später Bauernhöfe und nach der Erfindung der Schrift sogar ein Zeitungskiosk. Wie Jäger, Holzfäller und Sammler muß das Personal dieser Einrichtungen erst einer Schulung unterzogen werden. Diese dient nebenbei auch dem sozialen Frieden: Ungelernte, arbeitslose Siedler geraten leicht auf die falsche Bahn und werden kriminell. Diplomaten sollen ein tragendes Element des Spiels werden. Sie übermitteln nicht nur die Kriegs- oder Friedenserklärungen, sondern sorgen auch dafür, daß die Parteien im Handel nicht übervorteilt werden. Genau dies wird aber einer der Schlüssel zum Sieg sein: Verwehrt man dem Nachbarn den Import von Sahnetörtchen, brechen dort schnell soziale Unruhen aus. Der aktuellen Betaversion von *Die Völker* fehlt dieses Merkmal allerdings ebenso wie die Künstliche Intelligenz der Soldaten und ein ausbalanciertes Waren-Wirtschaftssystem. Die Aufgabenliste der fleißigen Programmierer ist aber noch ein gutes Stück länger: Im Zuge der Neugestaltung ihres Spiels wurde nämlich auch festgelegt, daß das geplante Endlosspiel drei Kampagnen mit jeweils 20 Missionen weichen muß.

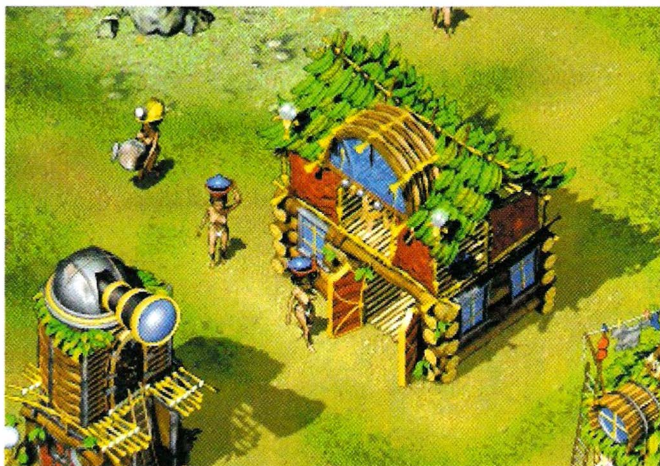
Harald Wagner ■



Die insektoiden Sajikis brauchen überdurchschnittlich viel Nahrung, dafür sind sie aber sehr produktive Baumeister und begabte Kämpfer.



Die Bedienleiste gibt mit wenigen Mausklicks Zugriff auf die gesamte Siedlung.



Selbst die schwer arbeitenden Steinhauerinnen des Amazonenvolks sind wegen der tropischen Temperaturen nur mit einem winzigen Tanga bekleidet.

FACTS

Genre	Aufbaustrategie
Hersteller	JoWood
Beginn	1. Quartal '98
Status	Beta
Release	Mai '99

Vergleichbar mit
Die Siedler 2, Anno 1602

Das Testsystem im Überblick

So testen wir



Immerhin 80,- Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein aktuelles PC-Spiel auf den Ladentisch. Wer jemals auf glitzernde Verpackungen oder markige Werbesprüche reingefallen ist, läßt sich daher künftig vor dem Kauf von unabhängigen Instanzen über die Qualitäten eines Programms informieren. Auf dieser Doppelseite sagen wir Ihnen, welche Kriterien für unsere Tests ausschlaggebend sind.

Auch wenn wir uns größtmögliche Objektivität auf die Fahnen geschrieben haben: „Spielspaß" ist und bleibt natürlich eine grundsätzlich subjektive Angelegenheit. Bei PC Games dürfen Sie allerdings auf die Sachkenntnis und die langjährige Erfahrung eines im wahrsten Sinne des Wortes „eingespielten" Teams vertrauen: Jeder einzelne Redakteur hat in den vergangenen Jahren mehrere hundert PC-Titel gespielt und kennt Dutzende von Referenzspielen in- und auswendig. Zudem sorgen Redaktionskonferenzen dafür, daß die „Tagesform" eines Testers oder persönliche Vorlieben/Abneigungen nicht auf die Wertung durchschlagen.

Von Äpfeln und Birnen

Da wir keine Äpfel mit Birnen beziehungsweise Sportspiele mit Adventures vergleichen, bezieht sich die amtliche PC-Games-Spielspaß-Wertung grundsätzlich auf das jeweilige Genre. Eine Wertung für *Command & Conquer 2* muß man also immer im Zusammenhang mit vergleichbaren Echtzeit-Strategiespielen sehen. Damit Sie ein Spiel besser einordnen können, gehört zu allen größeren Reviews der Kasten „Im Vergleich", in dem Konkurrenten mit ähnlicher Thematik oder gleichem Spielprinzip aufgelistet werden.

Am Puls der Zeit

Sie lesen PC Games, weil Sie über alle aktuellen Neuerscheinungen aus dem PC-Spiele-Bereich informiert werden möchten. PC-Games-Wertungen nehmen keine künftigen Entwicklungen vorweg, sondern sind auf den Erscheinungszeitraum der jeweiligen Ausgabe zugeschnitten. Es erfolgt kein vorauseilender „Straf"-Abschlag, nur weil einige Monate später ein revolutionäres Spiel erscheinen KÖNNTE, das dieses Programm angeblich in den Schatten stellen soll.

TEST-CENTER

Tuning

In den beiden Kästen Tuning und Treiber & Bugs erfahren Sie mehr über Probleme bei der Installation und wie Sie das Spiel mit ein paar einfachen Handgriffen an Ihr System anpassen und dadurch beschleunigen können.

Die Tabellen

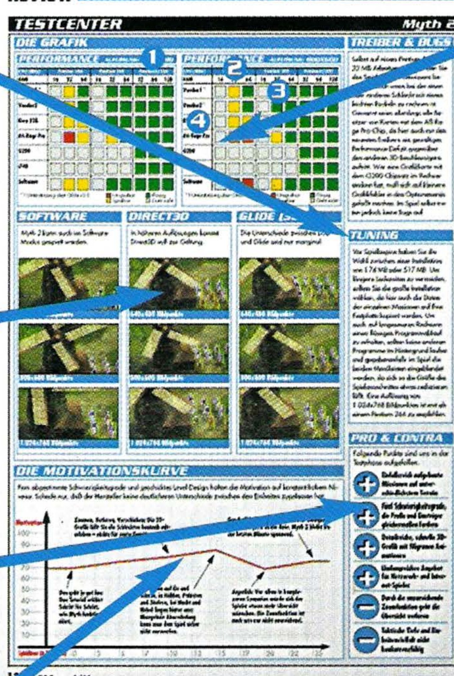
In aufschlußreichen Tabellen stellen wir Zahlen, Daten und Fakten mehrerer Spiele einander gegenüber.

Pro & Contra

In dieser Spalte listen wir die wichtigsten Stärken und Schwächen eines Testkandidaten auf.

Motivationskurve

Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der „Motivationskurve" können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteiger-Freundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.



Performance

Ein „Ampel-System" verrät Ihnen auf einen Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.



Unser Technik-Freak Jürgen Melzer im Testlabor: Hier wird jedes Spiel geprüft!

- Sehr gute Performance (ruckelfrei)
- Noch akzeptable Performance (Grafik ruckelt merklich)
- Nicht mehr spielbar (starkes Ruckeln)
- Konfiguration wird nicht unterstützt

1. **Auflösung** Auflösung (Beispiel: 800x600 Bildpunkte)
2. **CPU** Typ des Prozessors (Beispiel: Pentium 200)
3. **RAM** Hauptspeicher
4. **3D-Karten** Die 3D-Karte Ihres PCs

Die Chipsätze

Riva TNT
Diamond Viper V550
Elsa Victory Erazor II
Guillemot Maxi Gamer 3D2
Creative Labs Blaster Voodoo2
Miro Hiscore2 3D

Riva 128
Diamond Viper V330
Elsa Victory Erazor

G200
Matrox Millenium G200

Voodoo
Diamond Monster 3D
Guillemot Maxi Gamer 3D
Creative 3D-Blaster
Miro Hiscore 3D

ATI Rage Pro
ATI All-in-Wonder Pro
ATI Xper@Play

Rendition
Hercules Thriller 3D

Voodoo 2
Diamond Monster 3D II

PowerVR
VideoLogic Apocalypse 3Dx
Matrox m3D

SPECS & TECS

Kriterium	Roter Punkt bedeutet:
Software	Das Spiel funktioniert auch ohne 3D-Karte.
Direct3D	Unterstützung von Direct3D (alle 3D-Karten)
3Dfx Glide	Direkte Unterstützung von 3Dfx-Karten
AGP	Spezielle Unterstützung von AGP-Karten
Cyrix 6x86	Spiel funktioniert auf PCs mit Cyrix 6x86-Prozessor.
AMD K6-2	Spiel funktioniert auf PCs mit AMD K6-2-Prozessor
Single-PC	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig an einem PC spielen können
ModemLink	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Modem gegeneinander antreten können
Netzwerk	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig im lokalen Netzwerk (LAN) spielen können
Internet	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Internet gegeneinander antreten können
Force Feedback	Das Spiel unterstützt Force-Feedback-Joysticks.
Audio	Auf der CD-ROM befinden sich Audio-Tracks, die sich auch mit einem herkömmlichen CD-Player abspielen lassen
Benötigt	Die laut Hersteller vorausgesetzte Hardware: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Empfohlen	Die von der Redaktion empfohlene PC-Konfiguration: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Vergleichbar mit	Mit diesen Produkten läßt sich das Spiel vergleichen.

SPECS & TECS

Software		Single-PC	1
Direct3D		ModemLink	-
3Dfx Glide		Netzwerk	-
AGP		Internet	-
Cyrix 6x86		Force Feedback	-
AMD K6-2		Audio	

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 60 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 180 MB

VERGLEICHBAR MIT
-

RANKING

Genre	Die Gattung des Spiels (Echtzeit-Strategie, 3D-Action, Rollenspiel etc.)
Grafik	Grafik-Engine, Animationen und Zwischensequenzen
Sound	Musik, Sound-Effekte und Sprachausgabe
Handling	Benutzeroberfläche und Steuerung
Multiplayer	Mehrspieler-Funktionen (Vielfalt der Spielmodi, Stabilität)
Spielspaß	Qualität und Langzeitmotivation
Spiel	Sprache im Spiel (Deutsch/Englisch)
Handbuch	Sprache im Handbuch (Deutsch/Englisch)
Hersteller	Name des Programmierteams bzw. des deutschen Vertriebs
Preis	Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

RANKING

3D-Action	
Grafik	81%
Sound	92%
Steuerung	84%
Multiplayer	-%
Spielspaß	94%
Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Looking Glass
Preis	ca. DM 80,-

Warum wird abgewertet?

Kommt ein Spiel auf den Markt, das Referenzqualitäten aufweist, stufen wir ältere Spiele desselben Genres entsprechend ab. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozeß" – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt läßt bereits bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Top-Hits wie *Forsaken* oder *Unreal* vergleicht. Speziell in grafiklastigen Genres wie 3D-Action, Sport- und Rennspiel oder (Flug-)Simulation kann es durchaus vorkommen, daß Abwertungen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden, damit „oben" Platz geschaffen wird für neue Referenzprodukte.

Hochprozentiges

Bei den Spielspaß-Wertungen nutzen wir das gesamte 100 %-Spektrum, weshalb sich die Ergebnisse nicht allein im Bereich zwischen 50% und 89% abspielen. Wenn ein Titel mehr Spaß macht als alle vergleichbaren Programme und obendrein neue Maßstäbe unter seinesgleichen setzt, dann spricht nichts gegen eine Wertung ab 90%. In diese Regionen gelangen ohnehin nur absolute Super-Hits, die man einfach haben muß und für die wir eine eindeutige Kaufempfehlung aussprechen. Selbst wenn Sie dem jeweiligen Genre normalerweise nichts abgewinnen können, wird Sie das Programm begeistern. Gleichzeitig ist ein Programm in Regionen von 10% oder 20% die CD-ROM nicht wert, auf die es gebrannt wurde.

Unabhängigkeitserklärung

Die Spielspaß-Wertung ist Hardware-unabhängig. Aber: Sollte sich ein Testkandidat auf einem handelsüblichen System der Oberklasse (derzeit Pentium II 300, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte) nicht mehr ordentlich spielen lassen, leidet zwangsläufig der Spielspaß, was natürlich Wertungsabstriche zur Folge hat.

Und der Preis?

Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers geht prinzipiell nicht in die Wertung ein – zu groß ist die Spanne an „Straßenpreisen", als daß der Preis ein Kriterium darstellen könnte. Bei einem Kölner Versender kann ein Spiel zuweilen 20,– bis 30,– Mark günstiger zu bekommen sein als in der Computerspiele-Abteilung eines Dresdner Kaufhauses – und umgekehrt.

Ehre, wem Ehre gebührt



Der PC Games-Award ist an keine explizite Prozentwertung gekoppelt und wird für besonders herausragende, richtungsweisende Spiele vergeben, die generell oder in einzelnen Bereichen (Grafik, Gameplay etc.) neue Bestmarken setzen.

PC GAMES EMPFIEHLT

Strategie & WiSim	
Age of Empires	Ensemble Studios
Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
C&C: Alarmstufe Rot	Westwood
Civ: Call to Power	Activision
Commandos	Pyro Studios
Die Siedler 3	Blue Byte
Dungeon Keeper	Bullfrog
Populous 3	Bullfrog
StarCraft	Blizzard

Adventure & Rollenspiel	
Baphomets Fluch 2	Revolution
Blade Runner	Westwood
Diablo	Blizzard
Grim Fandango	LucasArts
Might & Magic 6	3DO
Monkey Island 3	LucasArts

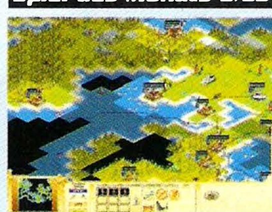
Sport- & Rennspiele	
FIFA 99	EA Sports
Superbike W. C.	EA Sports
Links LS – 1998 Edition	Access
Motocross Madness	Microsoft
NBA Live 98	EA Sports
Need for Speed 3	Electronic Arts
NHL 99	EA Sports
Nice 2	Synetic
Virtua Fighter 2	Sega

Action & 3D-Action	
Dark Project: Der Meisterdieb	Looking Glass
Forsaken	Probe Entertainment
Jedi Knight	LucasArts
Privateer 2	Origin
Pro Pinball: Big Race	Empire
Starfleet Academy	Interplay
Tomb Raider 3	Eidos
Unreal	Epic Megagames
X-Wing Alliance	Lucas Arts

Simulationen	
Armored Fist 2	NovaLogic
Comanche Gold	NovaLogic
F22 ADF	Digital Image Design
Grand Prix Legends	Papyrus
Grand Prix 2	MicroProse
Racing Simulation 2	Ubi Soft
Red Baron 2	Dynamix

Neuzugänge sind farblich gekennzeichnet. Sie sind an den dazugehörigen Tests interessiert? Mit der Datenbank auf der Cover-CD-ROM finden Sie die betreffende Ausgabe nebst PC-Games-Wertung heraus.

Spiel des Monats 5/99



Civ: Call to Power

Civilization – Call to Power

Vom Faustkeil

Trotz der aktuellen Schwemme grafisch opulenter Echtzeit-Hits wie Anno 1602 erfreut sich das immerhin schon drei Jahre alte Civilization 2 unter Hobbystrategen weiterhin großer Beliebtheit. Es soll sogar noch einige unentwegte Spieler geben, die sich die Nächte mit Sid Meiers Ur-Civ um die Ohren schlagen. Vordergründig besteht also offenbar kein Bedarf an neuen Civilization-Titeln. Unser ausführlicher Test wird den dritten Civ-Titel Call to Power auf Herz und Nieren prüfen und die Frage beantworten, ob Activisions Hoffnungsträger die Erfolgsserie ins neue Jahr tausend führen wird.

ERSTE SCHRITTE

Um Anfängern den Einstieg in *Civ CTP* zu erleichtern, zeigen wir Ihnen im folgenden, wie Sie das Fundament für eine funktionierende Zivilisation legen. Bei jedem Spielzug vergehen zu Beginn 50 Jahre – also überlegen Sie genau!



Zunächst erkunden Sie die nähere Umgebung, indem Sie mit der linken Maustaste auf ein Feld klicken, um dann mit einem Rechtsklick ein Statusfenster zu öffnen.



Haben Sie ein Feld entdeckt, das sowohl Gold als auch Nahrung und akzeptable Produktionsbedingungen liefert, dann lassen Sie hierher Ihren Siedler marschieren.

zum Nanovirus



Anders als bei Alpha Centauri ist es völlig egal, für welches Volk Sie sich entscheiden. Auch die Franzosen können bereits frühzeitig Samurai-Kämpfer ausbilden.



Eine vollständige Automatisierung ist zwar nicht möglich, doch ist das Management der Städte im Vergleich mit Civ 2 wesentlich einfacher geworden.

Als der legendäre Sid Meier vor beinahe zehn Jahren mit der Arbeit an dem rundenbasierten Aufbau-Strategiespiel *Civilization* begann, konnte er wohl nicht ahnen, daß sich dieser Titel und sein Nachfolger aus dem Jahre 1996 einmal zu derartigen Dauerbrennern entwickeln würden. Das Spielprinzip ist nämlich vergleichsweise simpel: Sie lenken die Geschicke eines Volkes vom Jahr 4000 v. Chr. bis in die Zukunft, indem Sie für zivilisatorischen Fortschritt sorgen, unbekannte Regionen einer fiktiven Welt erforschen und besiedeln sowie gegnerische Nationen besiegen. Auch bei *Civilization - Call to Power (= Civ CTP)* geht es darum, aus einem Völkchen primitiver Lehmbudenbewohner eine Nation moderner Weltraumfahrer zu machen.

Machtrausch

Zu Beginn kann der Spieler in einem übersichtlich gestalteten Menü eine von sechs Schwierigkeitsstufen wählen. Wie in *Civ 2* kann man die Anzahl der Feinde, die Größe und Beschaffenheit der Welt festlegen sowie einen Namen für die eigene Nation und die Herrschergestalt bestimmen; es ist allerdings völlig bedeutungslos, für welche der insgesamt 41 Nationen man sich entscheidet, da alle über die gleichen Voraussetzungen verfügen. Sie starten mit einer Spielfigur, die einen primitiven Stamm von Ureinwohnern repräsentiert. Diese verfügt über einen Bewegungspunkt, d.h. sie kann während einer Runde auf eines der benachbarten Spielfelder vorrücken. Das erste Ziel ist die Errichtung einer Stadt, die in den folgenden 7.000 Jahren das Zentrum Ihrer Zivilisation darstellen wird. Sie bewegen Ihre Spielfigur auf ein geeignetes Feld und drücken die Taste B, woraufhin Ihre Hauptstadt entsteht. In deren Reichweite befinden sich im Idealfall genügend Gold-, Nahrungs- und Produktionseinheiten, um die grundlegenden Bedürfnisse der Bewohner zu befriedigen. In den beiden ersten

DER EDITOR

Sie haben die Möglichkeit, über den Editor im Hauptmenü eigene Karten zu entwerfen. Dazu können Sie genau die Größe und Beschaffenheit Ihrer Welt festlegen, also beispielsweise die Qualität des Bodens, das Maß an Feuchtigkeit oder das Verhältnis von Meer und Festland. Natürlich können Sie auch die Anzahl der Gegner und die Wahrscheinlichkeit von Barbarenüberfällen einstellen.





Ist Ihr Siedler am Ziel angelangt, bauen Sie dort eine Stadt. Mit der rechten Maustaste öffnen Sie das Stadtmenü und legen fest, was nächstes produziert werden soll.



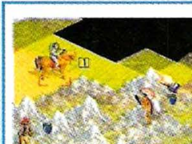
Von herausragender Wichtigkeit ist die Forschung. Legen Sie im Wissenschaftsmenü fest, welche Technologie Sie als erstes entwickeln möchten.



Bauen Sie zunächst einen Nahrungsspeicher, um die Versorgung Ihrer Bevölkerung sicherzustellen. Als nächstes brauchen Sie einen Krieger und eine Stadtmauer.



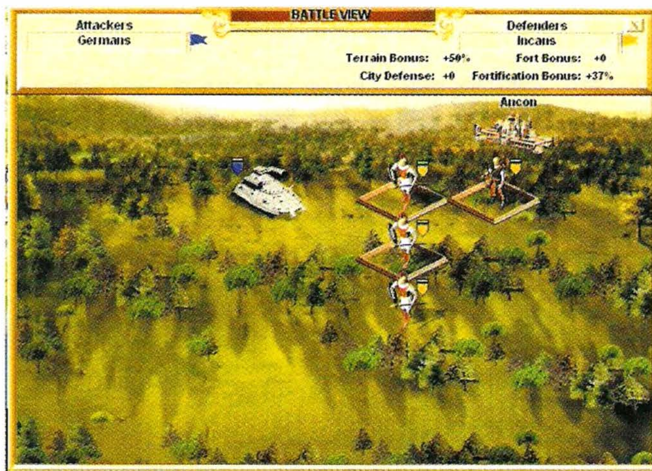
Achten Sie auf Felder, die besondere Waren bieten. Ein Elefant weist darauf hin, daß hier Elfenbein hergestellt werden kann. Eine Stadt in der Nähe ist hier sehr ratsam.



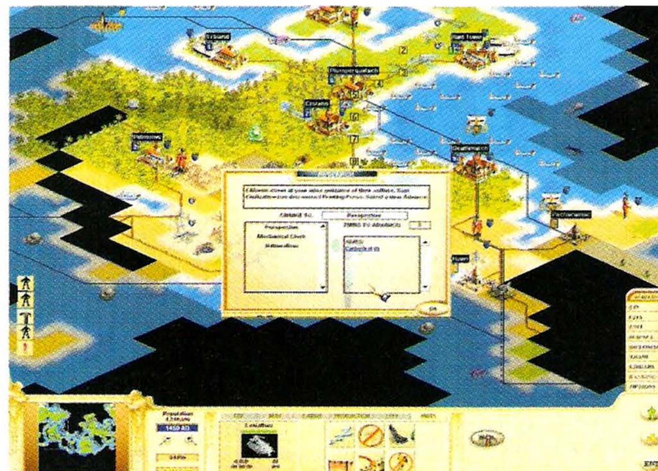
Haben Sie eine weitere Niederlassung gegründet, können Sie mit einem Krieger die Umgebung erkunden. Ein berittener Bogenschütze ist dazu noch besser geeignet.



Haben Sie frühzeitig die Schiffahrt erforscht, dann können Sie eine Triere produzieren. Mit dieser werden Waren oder Soldaten über die Meere transportiert.



Die kurzen animierten Kampfszenen sind wenig spektakulär: Die Einheiten stehen sich gegenüber, fuchteln einmal mit den jeweiligen Waffen – und der Feind ist hin.



Sämtliche Einheiten sind in Form von 3D-Objekten in die Landschaft eingebunden. Im Gegensatz zu Civ 2 sorgen viele Animationen für Bewegung auf der Karte.

Zeitaltern Antike und Renaissance reicht es völlig aus, genügend Arbeiter für die Bewirtschaftung der Felder abzustellen. In den folgenden drei Epochen Moderne, Genetische Ära und Diamantene Ära sind sogenannte Staatliche Bautrupps (= SB) vonnöten, die sich um die Errichtung sozialer Einrichtungen, Straßen und öffentlicher Bauten kümmern. Diese SB werden benötigt, um Feld-Modernisierungen durchzuführen (s. auch „Die Steuerung"). Wie schon in *Civ* und *Civ 2* können Sie gleich zu Beginn festlegen, auf welches Ziel sich Ihre Forschung konzentrieren soll. Entdecken Sie schon früh die Technik der Eisenverarbeitung, dann können Sie beispielsweise den Kampfsteigbügel entwickeln und damit ein äußerst wehrhaftes Ritterheer aufstellen.

Handel und Wandel

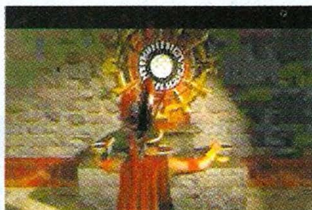
Doch noch stärker als in *Civilization 2* entscheiden vor allem Wirtschaft und Forschungspolitik über Sieg oder Niederlage, während reine Kraftprotzerei bald zum Bankrott führen kann. Sie können diplomatische Beziehungen zu benachbarten Nationen aufnehmen und dann Friedensverträge schließen oder Handelsabkommen treffen. Einerseits kann der Export von Gütern eine marode Staatskasse wieder auf Vordermann bringen, andererseits ist es möglich, durch die Einfuhr seltener Luxusgüter wie Elfenbein die Stimmung in der eigenen Bevölkerung zu steigern (siehe auch „Der Handel"). Über das Hauptmenü können Sie Ihren Nachbarn jederzeit Nachrichten übermitteln und festlegen, welche Waren über welche Handelsrouten ausgetauscht werden sollen. Im Gegensatz zu *Civ 2* ist es jetzt möglich, daß die Preise für die einzelnen Waren festgelegt werden, die eine Ihrer Karawanen zum Marktplatz des jeweiligen Handelspartners transportiert. Haben Sie zudem sämtliche Perlenvorkommen einer Welt in Ihren Besitz gebracht, können Sie ein Monopol mit diesem kostbaren Gut errichten und Ihre Handelspartner ordentlich abzocken.

Blut wird fließen

Möchten Sie militärisch gegen andere Nationen vorgehen, dann stehen Ihnen dazu im Laufe der 7.}000jährigen Geschichte rund 70

DIE WELTWUNDER

Es gibt insgesamt 35 verschiedene Weltwunder, jeweils sieben in den insgesamt fünf Zeitaltern. Die Errichtung eines solchen Bauwerks ist zwar langwierig und kostspielig, doch sind die Auswirkungen auf die Entwicklung Ihrer Zivilisation von ungeheurem Ausmaß. Die Stadt am unteren Rand des Kasten ersetzt den Thronsaal von *Civ 2*.



Das frühgeschichtliche Chichen Itza beseitigt sofort die gesamte Kriminalität in Ihrer Zivilisation.



Ein Dinosaurierpark ist eine gigantische Attraktion und erhöht das Einkommen der Stadt um 300%.



Die Ostindien-Kompanie ermöglicht neue Handelskontakte und gibt den Schiffen weitere Bewegungspunkte.



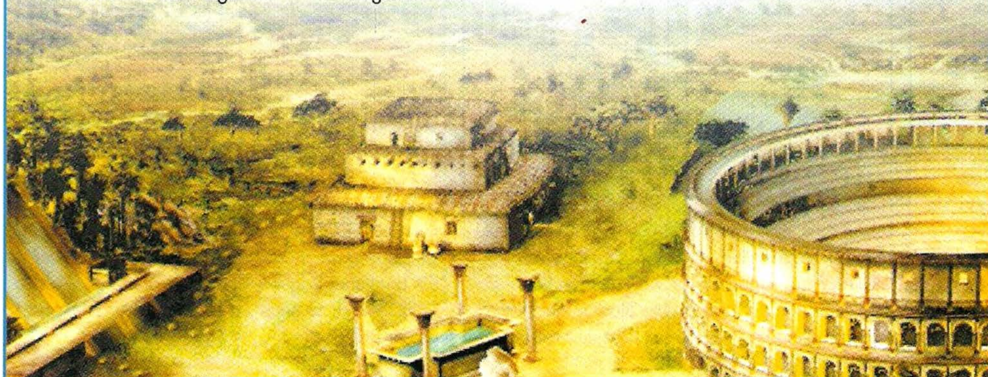
Die Emanzipation befreit alle Sklaven der Welt, was Aufstände in den Sklavenhalterstädten zur Folge hat.



Eine Sphinx vermindert die Gesamtausgaben für das Militärwesen um insgesamt 75%.



Von einer Sternenleiter aus können Sie Verbindung zu Ihren Weltraumstädten aufnehmen.



DIE HAUPTKARTE



Die Stadt ist wie auch in den beiden Vorgängern das Zentrum der Zivilisationsentwicklung.

In den Bergregionen ist Nahrung knapp, doch häufig befinden sich hier reichhaltige Vorkommen an Gold und Edelsteinen.

Der futuristische Panzer hat eine höhere Anzahl an Bewegungspunkten als etwa der Musketier.

Der Sklaventreiber kann in eine feindliche Stadt eindringen und die dortige Bevölkerung verschleppen.

Auf einem Geländefeld in der Nähe eines Flusses finden Ihre Untertanen am leichtesten Nahrung.

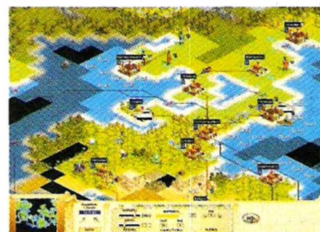
Je früher Sie eine Kanone bauen können, desto eher ist es Ihnen möglich, gegnerische Städte zu bombardieren.

An einigen Küsten finden sich Perlen. Sichern Sie sich alle Perlenvorkommen einer Welt, so können Sie ein Monopol einrichten, was Ihnen außerordentliche Gewinne beschert.

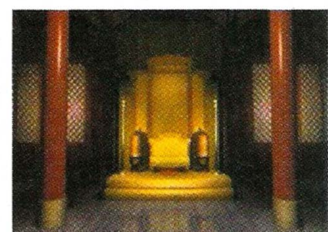
Diamanten gehören zu den begehrtesten Handelsgütern. Bauen Sie diese Edelsteine in den Bergregionen ab.

Das Langschiff überwindet ganze Weltmeere in wenigen Spielzügen und transportiert Soldaten und Waren.

Einheiten zur Verfügung. Da Sie in der Zukunft Unterwasserstädte bauen und den Weltraum besiedeln können, müssen Sie in fortgeschrittenen Epochen zeitgemäße Waffen entwickeln, die diesen Gegebenheiten Rechnung tragen; denn mit popeligen Musketiereinheiten haben Sie keine Chance gegen Plasmakanonen und Cyber-Ninjas. Kommt es zu Kampfhandlungen, dann werden diese in einem separaten Fenster dargestellt. Leider sind die Animationen ähnlich unspektakulär wie bei *Alpha Centauri*, doch berechnet die KI äußerst präzise das Kräfteverhältnis der kämpfenden Parteien. Gelingt es Ihnen, eine fremde Stadt zu erobern, so können Sie diese entweder ausplündern oder zur Liste Ihrer eigenen Siedlungen hinzufügen. Natürlich haben Sie auch in



„Zivilisationen und Profite sind untrennbar miteinander verbunden." (US-Präsident Calvin Coolidge)



Die kurzen Zwischensequenzen sind zwar nicht allzu spektakulär, lockern den Spielfluß aber gehörig auf.

DIE TOP 5 DER VERBESSERUNGEN

Die Grafik



Deutlichere Detailfülle erwartet den Spieler in *Civ CTP*. Kurze 3D-Animationen und grafische Effekte tragen sehr zur Atmosphäre bei.

Die Stadt



Mußte man sich im zweiten Teil noch mit dem Management seiner Städte abplagen, so ist dies jetzt weitgehend automatisiert.

Einheiten



Es ist jetzt möglich, die Route einer Einheit über mehrere Runden hinweg genau festzulegen. Im späteren Spielverlauf ist dies sehr hilfreich.

Multiplayer



Auch über ein Netzwerk haben Sie jetzt die Möglichkeit, eine Zivilisation aufzubauen. Bis zu 16 Spieler können hier gegeneinander antreten.

Steuerung



Mußte man sich früher viele Tastaturbefehlen merken, so können alle Operationen jetzt mittels übersichtlicher Menüs durchgeführt werden.

Civ CTP dann ein Spiel gewonnen, wenn alle Gegner militärisch niedergerungen sind. Weil aber im Gegensatz zu *Civ 2* die verschiedenen Taktiken besser ausbalanciert sind, hat ein Vorgehen mit weniger rabiaten Mitteln und cleverer Forschungspolitik eher Aussicht auf Erfolg.

Werksspionage

Das ausgeklügelte System von *Civ CTP* zeigt sich besonders eindrucksvoll bei den einzelnen Spezialeinheiten, deren Entwicklung von der gewählten Regierungsform abhängig ist. In einer Theokratie kann ein Priester mit der schönen Berufsbezeichnung Televangelist die Bevölkerung einer gegnerischen Stadt dazu bringen, einen Kirchenzehnt an die Regierung seiner Theokratie zu entrichten. Der Spion ist in der Lage, gegnerische Stützpunkte auszukundschaften und über die genaue Anzahl militärischer Einheiten in einer fremden Stadt Auskunft zu geben. Besonders witzig ist die Figur des Anwalts, der in einer Bürokratie ausgebildet wird und mit der Errichtung eines Handelsembargos für einen zeitweiligen Produktionsstopp in einer gegnerischen Siedlung sorgt. Dazu schickt man den verschlagenen Winkeladvokaten in den entsprechenden Ort und stellt in einem Menüfenster ein, mit welchen juristischen Tricksereien der Gegner gegängelt werden soll.

Die Steuerung der beweglichen Einheiten bei *Civ 2* wurde mit Anwachsen des eigenen Volkes zu einer zunehmend zeitaufwendigeren Angelegenheit, da jeder Einheit pro Runde ein Befehl gegeben werden mußte.

Totale Kontrolle

In Activisions neuestem Titel kann der Spieler die Route beispielsweise einer Abteilung Musketiere über mehrere Spielzüge hinweg festle-

HANDEL UND POLITIK

Import/Export

Um Ihre Goldvorräte zu ergänzen, können Sie Waren an einen Handelspartner verkaufen. Natürlich ist es auch möglich, begehrte Güter einzuführen, um die Stimmung in Ihrer Bevölkerung zu verbessern.

Spione



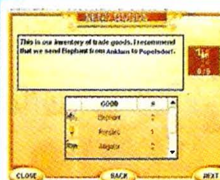
Ein Spion kann herausfinden, wie stark eine gegnerische Stadt befestigt ist und welche Einheiten sich dort aufhalten. Verfügt der Gegner ebenfalls über einen Spion in dieser Stadt, dann wird Ihr Agent enttarnt und sicherlich kaltgestellt.

Diplomatie



Treten Sie in Kontakt mit einer anderen Zivilisation, dann können Sie einen Botschafter entsenden, der Verhandlungen aufnimmt. Je nach Ihrer wirtschaftlichen und militärischen Stärke können Sie Handelsverträge schließen, Friedensabkommen treffen oder Forderungen stellen.

Karawane



Sie können nur dann einen Handelsweg nutzen, wenn Sie über eine freie Karawane verfügen. Unter dem entsprechenden Menüpunkt können Sie feststellen, welches Ansehen Sie bei dem potentiellen Handelspartner genießen. Weiterhin erfahren Sie hier die Höhe des Profits beim Verkauf eines bestimmten Gutes bzw. den Preis für die gewünschten Importwaren.

AWARD PC Games

TECHNOLOGIE-ENTWICKLUNG

Natürlich ist es nicht möglich, bereits in vorchristlicher Zeit Stealth-Bomber und Öko-Terroristen einzusetzen, da diese futuristischen Einheiten eine lange Kette von wissenschaftlichen Errungenschaften voraussetzen. Im Folgenden sehen Sie ein Beispiel für die Entwicklung einiger militärischer Einheiten.

Krieger



Die erste militärische Einheit verfügt nur über primitive Waffen und eine mangelhafte Rüstung.

Legion



Haben Sie die Eisenverarbeitung erforscht, können Sie Legionäre ausheben.

Kanone



Nach Erfindung des Schießpulvers ist es möglich, daß Sie schwere Kanonen produzieren.

Panzer



Die Raketentechnik ist Voraussetzung für die Konstruktion einer modernen Kampfeinheit.

gen, so daß diese in der nächsten Runde automatisch ihren Weg zum Zielpunkt fortsetzt. Die Programmierer haben sich die Klagen vieler Civ- und Civ 2-Spieler zu Herzen genommen und die textlastigen Menüs mit vielsagenden Icons aufgepeppt. Klickt man beispielsweise auf das Symbol mit dem Bild eines Kamels, dann gelangt man in das Menü für die Einstellungen zur Karawane. Das Umschalten zur nächsten beweglichen Einheit oder zur nächsten Stadt ist jetzt durch Anklicken zweier Schaltflächen möglich, die sich an zentraler Stelle im Übersichtsmenü befinden (siehe auch „Die Steuerung"). *Civ*-Veteranen dürfen jedoch aufatmen: Die meisten Tastaturbefehle wie N für „Nächste Runde" sind gleichfalls in Activisions Titel einsetzbar.
Sehr übersichtlich ist das Stadtmenü, in dem der Spieler sämtliche Einstellungen zur Wirtschaft vornehmen kann. Ein Riesenvorteil gegenüber den beiden ersten Civ-Spielen ist die Möglichkeit, einfache Befehle zur Produktion einer Stadt zu automatisieren. Es können Warteschlangen für Gebäude und Einheiten eingerichtet werden, so daß die Bauaufträge einer Stadt niemals leer werden.
Trotz aller Verbesserungen bieten die Menüs noch nicht den Komfort und das ansprechende Design von Age of Empires oder Caesar 3.

Afrikanische Helium-Schnüffler

Tatsächlich ist die Optik von *Civ CTP* das hauptsächliche Manko: Die simple isometrische Perspektive wirkt genauso altbacken wie

DIE STEUERUNG

1 Leichte Orientierung verschafft eine Übersichtskarte.

2 Der Zeitraum reicht von 4000 v. Chr. bis 3000 n. Chr..

3 Laufende Kosten können nur durch einen ausreichenden Geldvorrat gedeckt werden.

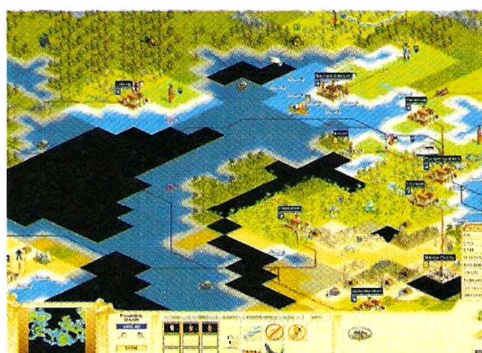
4 Hier können Sie die Höhe der Löhne und die tägliche Arbeitszeit festlegen. Natürlich haben besonders diese Bestimmungen direkte Auswirkungen auf die Stimmung in Ihrer Bevölkerung.

5 Um die Ertragswerte eines Geländefeldes zu steigern, können Sie dieses nach Entdeckung neuer Technologien modernisieren.

6 Um rasch zwischen den Einheiten zu wechseln, muß die obere Schaltfläche betätigt werden. Der untere Schalter ermöglicht es, nacheinander alle Städte anzuwählen.

7 Nachdem Sie sämtliche Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie auf diesen Button. Alte *Civ*-Hasen können aber auch einfach die Taste N drücken.

8 Nicht nur Spielstände können mit diesem Pop-Up-Menü gespeichert und geladen werden. Auch alle relevanten Einzelmenüs, etwa zum Handel oder der Wissenschaft, können hier aufgerufen werden. Die Lexikothek bietet Ihnen eine Fülle wichtiger Daten.



Auch wenn die Musik recht stimmig ist: Auf die Dauer gehen einem selbst die quirligsten Kongo-Rythmen auf die Nerven. Zum Glück läßt sich die Musik jederzeit abschalten.



Bis zum Jahre 1050 vergehen pro Runde 50 Jahre, danach werden die Zeiträume zunehmend kürzer und betragen ab dem Jahr 1900 nur noch jeweils ein Jahr.

TESTCENTER — Civilization – Call to Power

IM VERGLEICH

Civilization ist eine einmalige Serie, deren einzelne Titel sich nur mit Alpha Centauri vergleichen lassen. Dieses Civ-artige Aufbaustrategiespiel im Science-Fiction-Ambiente wurde jüngst von Sid Meiers Firma Firaxis entwickelt und stürmte gleich die internationalen Verkaufscharts. (Siehe auch Test in Ausgabe 3/99.)

Kriterien	Alpha Centauri	Civilization 2	Civilization – Call to Power
Strategie	Rundenbasiert	Rundenbasiert	Rundenbasiert
Zeitspanne	Ab dem 22. Jh.	4000 v. Chr. – 2000	4000 v. Chr. – 3000 n. Chr.
Auflösungen:			
640x480	Ja	Ja	Ja
800x600	Ja	Nein	Ja
1024x768	Ja	Nein	Ja
1280x1024	Nein	Nein	Ja
3D-Gelände	Ja	Nein	Ja
3D-Einheiten	Ja	Nein	Ja
Zoom-Stufen	15	3	5
Online-Datenbank	Ja	Ja	Ja
Schwierigkeitsstufen	6	6	6
Editor	Ja	Nein	Ja
Multiplayer	Max. 7 Spieler	Nein	Max. 16 Spieler
Herrschaftsformen	7	9	12
Allianzen	Ja	Ja	Ja
Stadtmanagement	Automatisierbar	Manuell	Automatisierbar
Militäreinheiten	Ca. 70	Ca. 40	Ca. 70
Wegpunkte	Ja	Nein	Ja
Gebäude-Upgrades	Ja	Nein	Ja
Nebel des Krieges	Ja	Ja	Ja

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Software	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

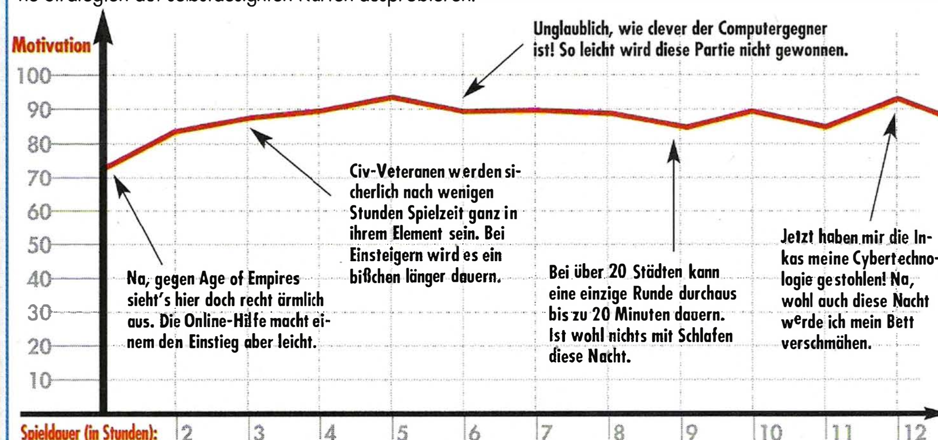
Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

TUNING

Um *Civ CTP* etwas auf die Sprünge zu helfen, brauchen Sie nicht unbedingt einen neuen Prozessor. In vielen Fällen reicht es schon, den Hauptspeicher des Rechners auf 64 MB aufzurüsten. Das Spiel muß dann am Ende Ihres Zuges nicht auf die Auslagerungsdatei zugreifen.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Wie bei den Vorgängern ist es auch hier unmöglich, die Spielzeit festzuschreiben. Zum einen hängt die Gesamtdauer davon ab, wie groß das gewählte Szenario ist; zum anderen können Sie in *Civ CTP* unzählige verschiedene Strategien auf selbstdesignten Karten ausprobieren.



PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- \+ Deutlich verbesserte Steuerung mit Auswahlrahmen und Waypoints.
- \+ Detailreiche Stadtansicht mit allen Fakten auf einen Blick.
- \+ Automatisiertes Stadt-Management in verschiedenen Stufen.
- \+ Mehrspieler-Option mit bis zu 16 Spielern via Netzwerk und Internet.
- \+ Komplexe Zivilisationsentwicklung mit völlig neuen Wundern.
- \+ Die Gegner-KI leistet Überragendes und baut selbst größere Städte.
- − Die Grafik wirkt nicht plastisch und ist ziemlich altmodisch.

IM VERGLEICH

Age of Empire	94%
Civilization - Call to Power	91%
Alpha Centauri	89%
Caesar 3	83%
Civilization 2 *1	80%

Zwar steht *Civ CTP* hier an zweiter Stelle, doch ist der Vergleich mit dem *Age of Empires* recht unfair, da Microsofts Hit ein reinrassiger Echtzeitstrategie-Titel ist. Der Hauptkonkurrent heißt *Alpha Centauri* aus dem Hause Firaxis, der sich im Gameplay nur unwesentlich von Activisions Spiel unterscheidet. Doch wegen der leichteren Zugänglichkeit von *Civ CTP* und der ausgereiften Steuerung hat es die Nase vorn. Von *Civ 2* braucht man jetzt nicht mehr zu reden, denn nach *Civ CTP* kann dieser Klassiker in den verdienten Ruhestand gehen.

*1 Abgewertet, Test in Ausgabe 5/96

die weiterhin allzu eckigen Küstenlinien. Im Gegensatz zu *Civ 2* sind die Einheiten jetzt animiert, aber das gesamte Spielgeschehen wirkt viel zu statisch. Zudem können die vielen Zoomstufen nicht darüber hinwegtäuschen, daß eine wirkliche Nahansicht fehlt. Auf der anderen Seite lockern zahlreiche kurze Videosequenzen das Geschehen auf dem Spielfeld auf. Zudem können sich sowohl die Soundeffekte als auch die Kommentare der einzelnen Einheiten hören lassen. Der Soundtrack beinhaltet ein knappes Dutzend Musikstücke mit komischen Namen wie „African Helium Sniffers", die aber mit der Zeit doch allzu nervenaufreibend wirken. Ganz hervorragend ist die Mehrspieler-Option gelungen: Bis zu 16 Strategen können über die verschiedenen Netzwerke gegeneinander antreten. Activision hat versprochen, einen besonderen Server für heiße Internetgefechte bereitzustellen. Unabhängig von der Art der Netzwerkverbindung können Sie die Zugzeit, die Beschaffenheit der Welt oder die Menge an Barbaren frei bestimmen.



Ähnlich wie bei Alpha Centauri verfügt Civ CTP über eine sehr gut ausgestattete Datenbank, die auch zusätzliche Hintergrundinformation bietet.

Test of Time

Monatelang kabbelten sich MicroProse und Activision darum, welches der beiden Unternehmen den Namen *Civilization* für seine Titel in Zukunft benutzen darf (siehe Ausgabe 10/.98). Im Sommer letzten Jahres wurde der Rechtsstreit mit dem Ergebnis beigelegt, daß Activision den begehrten Namen für *Call to Power* und eventuelle Erweiterungs-CDs von seinem Konkurrenten lizenzieren darf. MicroProse hingegen will in der zweiten Jahreshälfte *Civilization: Test of Time* veröffentlichen. Leicht wird es dieser Titel gewiß nicht haben, denn Activision hat mit *Civ – CTP* das Qualitätsniveau der vorangegangenen Sid-Meier-Titel locker gehalten.

Peter Kusenberg ■

STATEMENT



Auf die Frage, ob ich die Deinstallation denn wirklich fortsetzen möchte, habe ich noch niemals entschiedener geantwortet: Jaaaa!!! – denn mein bisheriger Lieblings-Strategietitel *Civilization 2* ist auf meiner Festplatte von nun an nicht mehr vonnöten. *Call to Power* setzt die Tradition der Serie einerseits konsequent fort, bringt aber auch genug Innovationen mit, um als vollwertiges, neuentwickeltes Spiel durchzugehen. Das riesige, weitverzweigte Netz der innenpolitschen, wirtschaftlichen und technologischen Zusammenhänge in *Civilization* wurde von Activision genau an den richtigen Stellen aufgelöst und ergänzt um neue Verknüpfungen und Knotenpunkte – wieder zusammengeführt. Es macht einfach Spaß, sich Jahrhundert um Jahrhundert durch die Menschheitsgeschichte zu tasten und selbst nach der x-ten Partie immer wieder neue Nuancen im Gamebalancing zu entdecken. Besonders gut gefielen mir übrigens die Einführung „Staatlicher Bautrupps" (spart Siedler-Einheiten!) sowie die Ausdehnung des besiedelbaren Terrains auf die Tiefsee.

STATEMENT



Die Konkurrenz ist groß: *Age of Empires, Anno 1602* und demnächst *Command & Conquer 3* lassen ein *Civ CTP* zumindest grafisch ziemlich alt aussehen. Doch wie etwa der konventionelle Horrorfilm *Scream* gruseliger ist als ein x-beliebiger Cyberschocker, so braucht sich auch Activisions Titel nicht hinter den jüngeren Echtzeit-Hits zu verstecken. Neben den *Civ*-typischen Qualitäten wie Komplexität, Spieltiefe und unerreichte Langzeitmotivation gibt es eine Vielzahl deutlicher Verbesserungen, die für ein bequemeres Management der eigenen Zivilisation sorgen. Die Steuerung wurde grundlegend modernisiert und der fabelhafte Soundtrack sorgt für reichhaltige Abwechslung. Wer sich zur Sekte der *Civ*-Spieler zählt, kann den zweiten Teil getrost in die Ecke stellen. Aber auch Einsteigern droht die Gefahr, vom außerordentlich cleveren Gameplay zu monatelanger Aufbauarbeit verlockt zu werden.



Infofenster zeigen an, welche Güter auf bestimmten Feldern gefunden werden können. Auch die Produktivität wird hier angegeben.

SPECS & TECS

Software	●	Single-PC	1
Direct3D		ModemLink	2
3Dfx Glide		Netzwerk	16
AGP		Internet	16
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	
AMD K6-2		Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 300 MB

EMPFOHLEN
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 430 MB

VERGLEICHBAR MIT
Alpha Centauri, Civilization 2

RANKING

Strategie

Grafik	68%
Sound	78%
Steuerung	81%
Multiplayer	91%
Spielspaß	91%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 80,-

Galaktisches Abo --

Wer für PC Games oder PC Games PLUS einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön eine von fünf genialen Prämien -- kostenlos!



Das PC Games-Abo

→ **Pünktlich**
Keiner kriegt sie früher

→ **Praktisch**
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

→ **Prominent**
PC Games -- das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg.

❒ JA, ich möchte das **PC Games-Abo** mit CD-ROM.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900.-/Jahr)

❒ JA, ich möchte das **PC Games PLUS-Abo** mit CD-ROM und Vollversion. (DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe; ÖS 1435,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games und PC Games PLUS.

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:
Bitte nur eine ankreuzen!

❒ „Caesar III" (Art.-Nr.: 1178)
❒ „Racing Simulation 2" (Art.-Nr.: 1180)
❒ „SimCity 3000" (Art.-Nr.: 1183)
❒ „Pizza Syndicate" (Art.-Nr.: 1186)
❒ „Tonic Trouble" (Art.-Nr.: 1187)

P3G207

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games oder PC Games PLUS!

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Kosmische Prämien!

Tonic Trouble

Begleiten Sie den von Liebeskummer geschüttelten Anti-Helden Ed auf seiner skurrilen Weltraumexpedition. Kämpfen Sie mit Blasrohr und Sprungstock gegen Killerkarotten oder Weißbrot-schießende Toaster.

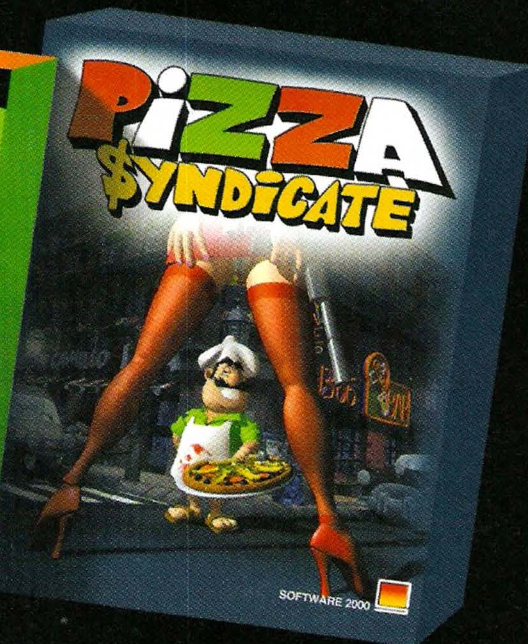
Systemvoraussetzungen: Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM

Pizza Syndicate

Vom Pizzabäcker zum Millionär? Warum nicht, in Software 2000´s Wirtschaftssimulation schlüpfen Sie in die Rolle eines anfangs noch kleinen Pizzabäckers und errichten Filialen rund um den Globus.

Systemvoraussetzungen: Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM





Racing Simulation 2

In diesem Rennspiel haben Sie die einmalige Gelegenheit, die Zügel selbst in die Hand zu nehmen. Als hoffnungsvolles Nachwuchstalent können Sie an Ihrer eigenen Karriere als Pilot und Teamchef basteln.

Systemvoraussetzungen: Pentium 166, 24 MB RAM, 3D-Grafikkarte mit 4 MB RAM

Caesar III

Eines der aktuell schönsten und fesselndsten Aufbau-Strategiespiele. Errichten Sie gigantische Metropolen im alten Rom, handeln Sie mit Computergegnern und wehren Sie sich gegen mißgünstige Nachbarn.

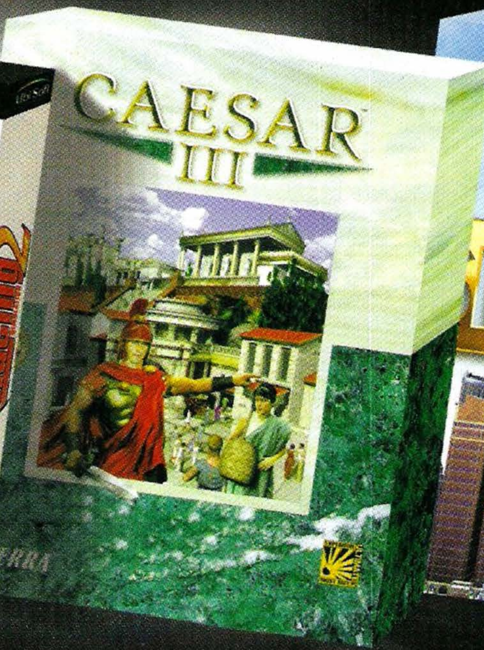
Systemvoraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM

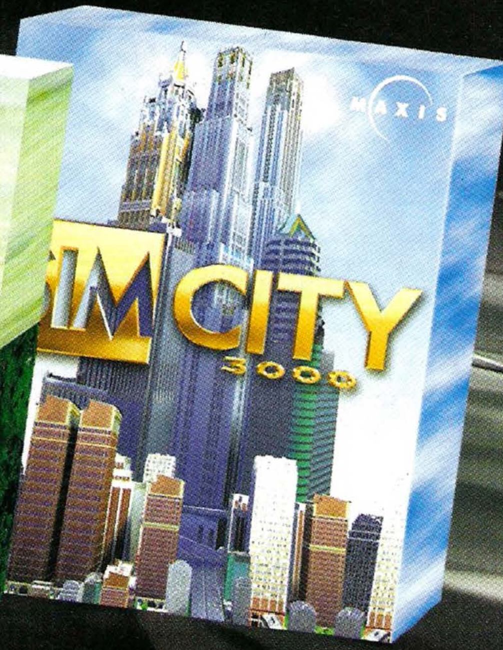
SimCity 3000

Die legendäre Städtesimulation auf dem Weg ins nächste Jahrtausend. Mit etwas Geschick wird aus einer anfangs beschaulichen Siedlung rasch eine Millionenmetropole, die Sie mit Sehenswürdigkeiten ausstatten dürfen.

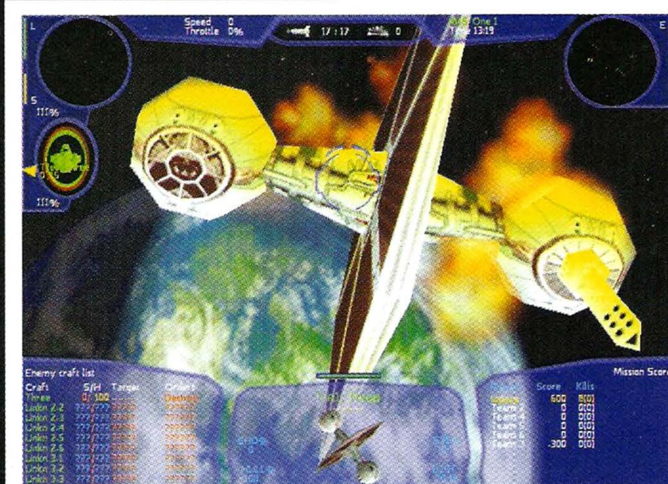
Systemvoraussetzungen: Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM







Daß nicht jede namhafte Lizenz gute Spiele garantiert, zeigt sich an der Unterhaltungssoftware zum Thema Star Trek. Nach der Veröffentlichung von Lucas Arts' Rogue Squadron mußte man auch um die bislang tadellosen Star Wars-Umsetzungen bangen, doch kurz vor dem Kinostart des jüngsten Spielfilms haben sich die Entwickler an ihre alten Tugenden erinnert. Dank Action und vieler wichtiger Kleinigkeiten versetzt X-Wing Alliance auch den härtesten Adrenalin-Junkie in einen Rauschzustand.

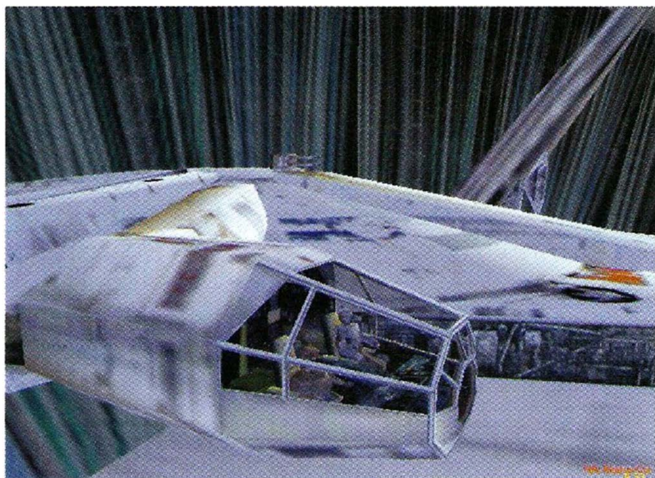


Der TIE-Fighter Experimental 1 ist eines der Raumschiffe, die LucasArts speziell für das Spiel entworfen hat. Die seltenen Schiffe treten nur in riesigen Schwärmen auf.

X-Wing Alliance

Familien-krach

Ace Azzameen ist ein Jugendlicher wie viele andere. Er vergnügt sich gerne mit Computerspielen, hilft seinem Vater manchmal im Geschäft und leiht sich hin und wieder die Familienkutsche aus. Langsam, aber sicher kommt er in das unangenehme Alter, in dem von ihm Verantwortungsbewußtsein, Fleiß und Engagement verlangt werden. Als braver Sohn erklärt er sich daher bereit, einen Warentransport für das Familienunternehmen zu übernehmen. Was Ace von den Jungs aus unserer Nachbarschaft unterscheidet, ist eigentlich nur der Ort, den er zusammen mit seinem Vater und seinen Geschwistern bewohnt. Hierbei handelt es sich um eine ausgewachsene Raumstation, bis unter das Dach vollgestopft mit den Waren, mit denen sein Vater handelt. Folgerichtig vergnügt sich Ace mit einem ausgewachsenen Raumtransporter anstelle eines PKW und die Tagesschau berichtet von dem Krieg zwischen dem Imperium und den Rebellen anstatt von korrupten EU-Kommissaren. In *X-Wing Alliance* übernimmt der Spieler die Geschicke von Ace. In den ersten Einsätzen begleitet man den unerfahrenen Piloten auf Transportflügen, seinen ersten Spionagemissionen und sogar einigen leichten Kampfeinsätzen. Das Leben als Händler ist nämlich nicht ganz ungefährlich. K'Armyn Viraxo, der Chef des einzigen Konkurrenzunternehmens, hat sich die Azzameens als persönliche Feinde auserkoren und bekämpft sie, wo immer es möglich ist. Da werden gehässige e-Mails geschrieben, Raumschiffe angegriffen oder Schmuggeltransporte an das Imperium verraten. Zum



Bei den 3D-Modellen der kleineren Schiffe erkennt man sogar die Einrichtungsgegenstände der Pilotenkanzel. Im Millenium Falcon sitzt EmKay neben dem Piloten.

Dank hilft das Imperium bei der Vertreibung der Azzameens aus ihrer Raumstation und der Vernichtung der Warenlager. Da Ace nun arbeits- und obdachlos ist, fällt es ihm nicht schwer, sich der Rebellion anzuschließen und sein Leben der Rache zu verschreiben. In Diensten der Rebellen kann Ace endlich zeigen, was er in den vielen Jahren des Computerspielens gelernt hat. Die Weltraumsimulationen sind aber nur von begrenztem Nutzen: Bereits die beiden Einstellungstests erweisen sich als ausgesprochen harte Nüsse, die einen ersten Vorgeschmack auf spätere Missionen geben.

Beispielhafte Missionsvielfalt

LucasArts' *X-Wing*-Serie zeichnete sich schon immer durch anspruchsvolle und abwechslungsreiche Missionen aus. Während der Hauptkonkurrent *Wing Commander* auf eine gut ausgearbeitete Hintergrundgeschichte, Videos und Interaktion setzte, gleichzeitig aber nur eintönige Missionen bot, stellte *X-Wing* das genaue Gegenteil dar. Die streng lineare Hintergrundgeschichte wurde durch schlichte Texte vermittelt, eine ans Herz wachsende Spielfigur wurde dabei nicht aufgebaut. Im Gegenzug verlangten die Missionen dem Spieler einiges ab: So mußte man unbemerkt durch feindliche Raumbasen schlüpfen, behäbige Transporter eskortieren, Asteroidenfelder durchqueren oder mit dem Radar gegnerische Sternenzerstörer aus nächster Nähe abtasten. *X-Wing Alliance* übernimmt den Abwechslungsreichtum seiner Vorgänger, dennoch sind die Missionen nicht mehr so anspruchsvoll. Asteroidenfelder sind beispielsweise derart dünn mit Felsbrocken ausgestattet, daß selbst ein Hochhaus ungefährdet hindurch fliegen könnte. Eskortmissionen sind nicht automatisch beendet, wenn man das zu schützende Objekt etliche Minuten außer Augen läßt, und die unzähligen Geschütztürme eines Sternenzerstörers schießen erfreulich oft am Ziel vorbei. Dennoch sind die insgesamt 53 Einsätze alles andere als einfach. Erkennt der Computergegner, daß dem Spieler mit herkömmlichen Mitteln dennoch nicht beizukommen ist, ändert er seine Taktik: Er kommandiert ganze Geschwader auf ein einzelnes Ziel ab, nutzt schwache Raumschiffe als Köder oder läßt sie im „Kamikaze-Modus" das Zielobjekt rammen. Das Erlernen unterschiedlicher Kampftechniken ist daher die wichtigste Aufgabe des Spielers. Das Verteilen der Energie auf Geschütze, Schilde und Antrieb ist noch eine der einfacheren Übungen, das Wählen der geeigneten Strahlenwaffen oder Raketen ebenfalls. Um aber gleichzeitig einen Gegner im Visier zu halten und

NEU IN DER GALAXIE

Insgesamt 28 verschiedene Raumschiffe kann der Spieler in *X-Wing Alliance* steuern, die meisten davon stehen nur im Multiplayer-Modus zur Verfügung. Im allgemeinen stellt die Bedienung der Schiffe den durchschnittlichen Spieler vor keine größeren Probleme, auch wenn viele noch nie in einem Star *Wars-Spiel* zu finden waren. Weitere 90 Schiffe werden vom Computer gesteuert, der sich als begabter Pilot herausstellt.

YT-1300



Der leichte Transporter YT-1300 ist das erste Raumschiff, mit dem der Spieler seine Aufträge erfüllen darf. Das vergleichsweise hohe Gewicht macht das Schiff träge, durch die gute Panzerung macht sich dieser Umstand im Gefecht aber nicht negativ bemerkbar. Der YT-1300 ist auf der Ober- und Unterseite mit jeweils einem Geschützturm ausgestattet. Auf Wunsch übernimmt der treffsichere Computer die Bedienung dieser Geschütze. Die Aufgabe des Spielers ist es dann, den Geschützen ein Ziel zuzuweisen und den Transporter in die Schußlinie zu drehen.

Millenium Falcon



Der Millenium Falcon ist ein umgebauter YT-1300, der sich vor allem durch die starken Laser und Geschütze unterscheidet. Die enorme Panzerung und die hohe Geschwindigkeit haben aber ihren Preis: Systemausfälle sind sehr häufig, so daß der Spieler einige Minuten hilflos im All umhertrudeln kann. Da die Schilde auch extreme Belastungen verkraften, können TIE-Fighter und ähnlich leichte Gegner einfach gerammt werden.

Combat Utility Vehicle



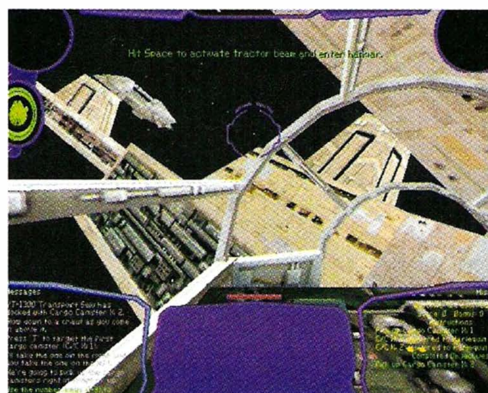
Das Combat Utility Vehicle ist ein kleines Versorgungsschiff, das nur in wenigen Missionen zur Verfügung steht. Per Funk kann man das langsame Fahrzeug rufen und nach einer langwierigen Andockprozedur die Vorräte an Raketen und Torpedos auffüllen lassen.

ATR-6 Transport – TIE Experimental M1





Der TIE Experimental M1 (unten) ist einer von fünf experimentellen TIE-Schiffen. Da sie ohne Piloten auskommen, sind sie billig zu produzieren und daher nur in großen Schwärmen anzutreffen. Der Schlüssel zum Erfolg ist ein unauffälliger Truppentransporter des Typs ATR-6, der sich abseits des Schlachtfelds aufhält. Darin sitzen die Piloten und steuern per Funk die TIE Experimentals. Sobald der Transporter abgeschossen wurde, hören die Angriffe auf.



Auch im Softwaremodus kann X-Wing Alliance hohe Detailfülle und Darstellungsgeschwindigkeit bieten. Auf Effekte wie transparente Explosionen muß allerdings verzichtet werden.



Per Maus oder Coolie-Hat kann der Spieler seinen Blick stufenlos in alle Richtungen schwenken. Hierdurch gestaltet sich die Orientierung im dreidimensionalen Raum recht einfach.

IM VERGLEICH

Wing Commander Prophecy	90%
X-Wing Alliance	88%
I-War	89%
Conflict Freespace	86%
X-Wing vs TIE-Fighter	63%

Ganz oben ist die Luft dünn: Wo Programme wie *X-Wing Alliance* oder *Conflict Freespace* mit ihrer Technik brillieren, können Weltraum-Epen wie beispielsweise *Wing Commander* und *I-War* durch ihre interaktive Hintergrundgeschichte faszinieren. Da sich das Fliegen durch die Galaxien und das Bekämpfen der feindlichen Einheiten nur geringfügig unterscheidet, bleibt es letztendlich eine Frage des persönlichen Geschmacks, wofür sich der Spieler entscheidet. Eine gute Wahl trifft er mit jedem der oberen vier Programme.

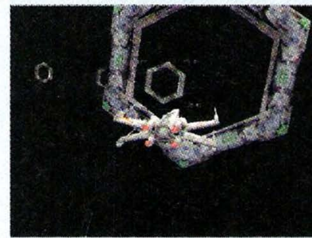
dabei keine gerade Linie zu fliegen, muß man etliche Stunden im Simulator verbringen, auch das Abschütteln der Kamikazes will gelernt sein. Eine einfache Möglichkeit, allzu aufdringliche Raumschiffe zu vernichten, ist der Einsatz des Kopiloten. Auf Knopfdruck übernimmt er das Steuer des Raumschiffs und bringt den Spieler, der nun an den externen Geschützen sitzt, in eine optimale Schußposition. Die Rollen lassen sich auch tauschen, was vor allem für Fluchtversuche sehr nützlich ist.

Starr wie ein Film

X-Wing Alliance erzählt die Geschichte von Ace Azzameen, den Auseinandersetzungen seiner Familie mit den Viraxos und seinem Beitrag bei den Rebellen im Kampf gegen das Imperium. Leider ist es unvermeidbar, die eigene Raumstation an die Viraxos zu verlieren oder einem Piraten in die Falle zu gehen, der Ablauf der Geschichte ist nämlich genau vorgegeben und streng linear. Der Spieler hat keine Möglichkeit, eine Mission auszuschlagen oder durch besonders gute oder schlechte Leistungen zu umgehen. Die Briefings wie auch die gesamte Hintergrundgeschichte werden auf schlichten Textbildschirmen präsentiert. e-Mails informieren über den Fortlauf der Familiengeschichte, ebenfalls textbasierte Briefings vermitteln die Neuigkeiten über den Krieg zwischen Rebellen und Imperium. *X-Wing Alliance* läuft folgendermaßen ab: 53 mal läßt sich der Spieler in die nächste Mission einweisen, 53 mal bewaffnet er sein Raumschiff mit Waffen- und Verteidigungssystemen, 53 mal fliegt er durch den Hyper-Raum in das Einsatzgebiet. Abhängig von der aktuellen Aufgabe muß er dort seine Energieverteilung regeln, den Wingmen via Funk Anweisungen geben und unter Dutzenden von Raumschiffen das Zielobjekt finden. Dank der praxisnahen Tastenbelegung ist jedes häufig genutzte Kommando auch blind auf der Tastatur zu finden, lediglich seltene oder sicherheitsrelevante Anweisungen wurden hinter Tastenkombinationen versteckt. Zudem läßt sich jede Funktion des Spiels auf die Knöpfe

GESCHICKLICHKEITSPRÜFUNG

Sobald sich der Spieler den Rebellen angeschlossen hat, darf er sich im sogenannten Pilotentrainingszentrum vergnügen. Dabei handelt es sich um eine riesige Recyclinganlage, in der längst vergessene Pilotengenerationen zwei Geschicklichkeitsparcours aufgebaut haben. In dem Trainingszentrum geht es nicht um Abschüsse oder Bonuspunkte, sondern lediglich darum, sein Schiff möglichst gut zu beherrschen. Acht verschiedene Tests warten darauf, in möglichst kurzer Zeit absolviert zu werden. Bei Ringer 1 handelt es sich um eine aus den Vorgängerversionen des Spiels bekannte Trainingsmission. Die Aufgabe des Spielers ist es, durch im Weltraum schwebende Stahlringe zu fliegen und gleichzeitig an diesen Ringen befestigte Geschütze abzuschießen. Schafft man dies nicht, wird das Raumschiff stark abgebremst und die Jagd nach neuen Bestzeiten ist eigentlich schon vorbei. Ringer 2 modifiziert dieses Spielprinzip, indem auch die Geschütze an der Rückseite der Ringe aktiviert werden. Um diesen Geschützen zu entgehen, muß man von der Ideallinie abweichen und darf dennoch keinen Ring verpassen. Crazy Eight setzt dem Ganzen die Krone auf und verlegt die „Rennstrecke" in das Innere eines Asteroiden. Die restlichen fünf Geschicklichkeitstests finden in dem riesigen, labyrinthartig aufgebauten Recycling-Gebäude statt. Spätestens hier lernt man, sein Raumschiff feinfühlig zu steuern und die Geschwindigkeit genau an die Erfordernisse anzupassen. Im Fly Through geht es nur darum, das Gebäude zu möglichst schnell zu durchqueren. Das Hot Fly Through aktiviert die Metallschmelze der Recyclinganlage, wodurch der Kontakt mit einigen Wänden sofort tödlich endet. There and Back nötigt den Spieler am Ende der Strecke zur Umkehr, wodurch der Labyrintheffekt nochmals verstärkt wird. In Droid Rescue und Dangerous Droid Rescue muß der Spieler schließlich einen winzigen Roboter finden und zum Startpunkt transportieren.
Im Multiplayermodus stehen alle Spielmodi des Pilotentrainingszentrums zur Auswahl, sowie der frei konfigurierbare Kampf, der Teil des Simulatortrainings ist. Dabei benötigt jeder der maximal acht Teilnehmer eine eigene Vollversion des Programms. Leider ist es nicht möglich, auch die 53 Einzelspielermissionen miteinander zu spielen.



Beim Ringer-Rennen müssen bewaffnete Ringe möglichst schnell durchflogen werden.



Durch das Innere der Recyclinganlage fließt tödlicher, flüssiger Stahl.



Während des Flugs durch den Asteroiden verliert man schnell die Orientierung.



Der Multiplayer-Modus hält nicht das, was man sich 1999 von ihm versprechen darf.

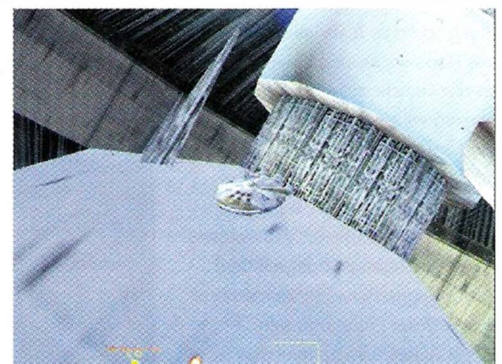
BEWEGEND

Damit Sie eine Vorstellung von der atemberaubenden Geschwindigkeit des Spieles bekommen und die Größe der Raumschiffe wie beispielsweise einem Sternenzerstörer abschätzen können, finden Sie auf der Demo-CD-ROM ein knapp fünf Minuten langes MPEG-Video. Eine spielbare Demoversion des Programms ist bereits angekündigt.





Um den Todesstern zu zerstören, muß man durch diese engen Versorgungsschächte zum Reaktor fliegen und ihn schnellstens zerstören. In dem Labyrinth verliert man schnell die Übersicht.



Nachdem dieser gigantische Reaktor vernichtet wurde, bleiben dem Spieler nur wenige Sekunden, um den explodierenden Todesstern durch das Schachtsystem zu verlassen.

TESTCENTER — X-Wing Alliance

DIE GRAFIK

PERFORMANCE Auflösung: 640x480

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II / 266			PentiumII / 333		
RAM	16	32	64	32	64	128	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *2	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

*1 Unterstützung über Glide v3.0
*2 Unterstützung über Direct3D

Unspielbar — Spielbar — Flüssig — Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 800x600

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II / 266			PentiumII / 333		
RAM	16	32	64	32	64	128	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2 *1	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *2	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Unterstützung über Glide v3.0
*2 Unterstützung über Direct3D

Unspielbar — Spielbar — Flüssig — Geht nicht

DIRECT3D

3D-Hardware ermöglicht höhere Auflösungen, die Bildqualität nimmt aber nur minimal zu.


640x480 Bildpunkte


800x600 Bildpunkte

SOFTWARE

Die Softwaredarstellung ist erstaunlich schnell, erzeugt aber deutlich hellere Farben als die Hardware.

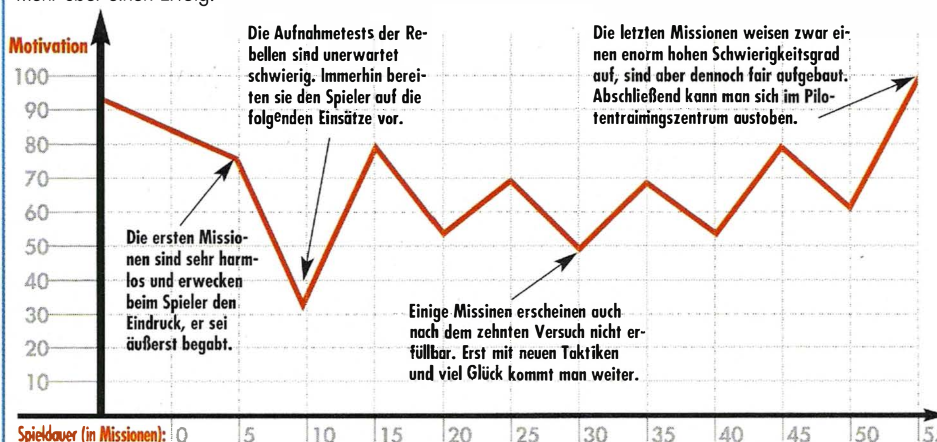

640x480 Bildpunkte



800x600 Bildpunkte

DIE MOTIVATIONSKURVE

Der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Missionen ist äußerst unterschiedlich. Nachdem man der Versuchung widerstanden hat, aus Frust über den x-ten Mißerfolg den Joystick in den Monitor zu bohren, freut man sich um so mehr über einen Erfolg.



TREIBER & BUGS

Die Installation verläuft unproblematisch. *X-Wing Alliance* unterstützt dank der Direct3D-Schnittstelle alle gängigen Grafikkarten. Für einen reibungslosen Spielablauf müssen auf Ihrem System die aktuelle DirectX-Version und die neuesten Grafikkartentreiber installiert sein. Mit entsprechender 3D-Hardware kommen Sie sogar in den Genuß von hochauflösenden 1.280x1.024, beim Software-Rendering müssen Sie sich hingegen mit 640x480 Bildpunkten zufrieden geben.

TUNING

Um die Ladegeschwindigkeit zu erhöhen, sollte man eine komplette Installation wählen. Auch 64 MB Hauptspeicher sind für einen flüssigen Spielablauf von Nutzen. Innerhalb des Spiels ist es möglich, die für den eigenen Rechner günstigste Voreinstellung zu wählen. Für Multiplayerspiele bietet *X-Wing Alliance* einen eigenen Einstellungsbildschirm für die Grafikoptionen.

PRO & CONTRA

+ Viele abwechslungsreiche, teils sehr lange Missionen mit mehreren Zielen
+ Zusätzliche Trainingsmissionen mit Geschicklichkeitscharakter
+ Leicht verständliche Bedienung und exakte Steuerung
+ Ausgefeiltes und motivierendes Beförderungs und Punktesystem
+ Abwechslungsreiche Mehrspielermodi, leider nur für wenige Spieler
− Linearer Ablauf der Hintergrundgeschichte und der Missionen
− Missionsbeschreibungen und Storyline ausschließlich textbasiert
− Vergleichsweise schlichte und etwas veraltet wirkende Grafik

DIE SCHIFFE



Die Raumschiffe, Satelliten und Stationen von *X-Wing Alliance* sind farbärmer und wirken weniger organisch als ihre Pendants in *Wing Commander Prophecy*.

DER WELTRAUM



Wing Commander erzeugte mit bunten Sternennebeln und Planeten ein sehr lebendiges Weltall, *X-Wing Alliance* hat hingegen nur in Ausnahmefällen einen farbigen Hintergrund.



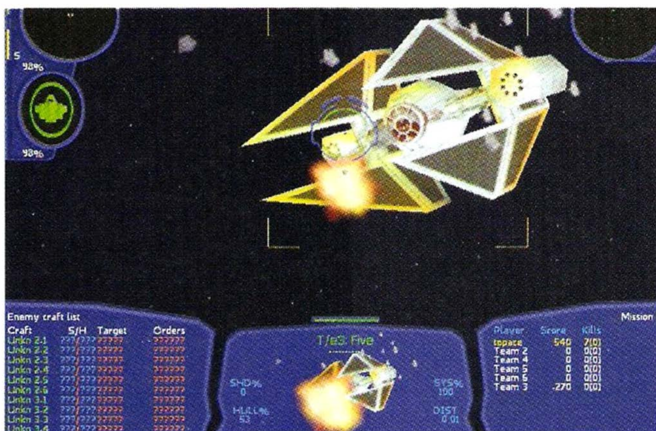
des Joysticks legen. Ein Steuerknüppel mit vier Tasten und einem Schubregler reicht bereits aus, um völlige Kontrolle über das Schiff und seine Waffen zu haben, selbst in hektischen Situationen behält man daher stets die Übersicht. Das eigentliche Fliegen geht schnell in Fleisch und Blut über, das Einschätzen der Gegner allerdings nicht. Wie bereits beschrieben, verhalten sie sich recht intelligent und vermeiden vorhersehbare Flugmanöver. Um daher den Vorhaltewinkel korrekt abzuschätzen, bedarf es außer guter Reaktionen auch einer gehörigen Menge Intuition.
Inhaltlich ist *X-Wing Alliance* auf dem neuesten Stand. Neben den aus den *Star Wars*-Filmen bekannten Raumschiffen wie dem Millenium Falcon, den A-, B-, Y-Wings und der TIE-Serie finden sich in dem Spiel auch experimentelle Schiffe des Imperiums. Insgesamt kann der Spieler 28 Raumschifftypen steuern, 90 weitere treten ausschließlich als computergesteuerte Gegner auf. Zusammen mit den Raumstationen, Lasergeschützen etc. präsentiert *X-Wing Alliance* über 200 Objekte, die teilweise speziell für das Spiel erdacht worden sind. Technisch belegt das Programm hingegen nur einen mittleren Platz. Die Grafikengine ist zwar grundsätzlich sehr schnell, allerdings werden die Daten neuer Objekte während des Spiels in den Hauptspeicher geladen. Dadurch entstehen unschöne Pausen, die durchaus den Abschuß des Spielers zur Folge haben können. Die Qualität der Grafik ist ein Kompromiß aus Schönheit und Verwendungszweck. Kleinere Objekte wie beispielsweise ein TIE-Interceptor sind sehr detailliert, gleichzeitig sieht ein großer Sternenzerstörer wie ein glattgefeiltes Bügeleisen aus. Im Gegenzug kann die Grafikengine nicht nur den farbarmen Weltraum darstellen, sondern auch das Innere von großen Installationen wie beispielsweise den Todesstern in Szene setzen. Jedenfalls sieht *X-Wing Alliance* um keinen Deut besser aus, als das immerhin ein Jahr alte *Wing Commander Prophecy*. Akustisch steht LucasArts' Action-Simulation besser dar. Einerseits brillieren die Geräuscheffekte in 3D-Sound, andererseits wurde für die situationsabhängige Hintergrundmusik auf den Soundtrack der Kinofilme zurückgegriffen. Zusammen mit dem pausenlosen Funkverkehr hört sich das Spiel wie ein Actionstreifen an.

Harald Wagner ■

STATEMENT



Inhalt sehr gut, Präsentation mangelhaft. *X-Wing Alliance* ist typischer Vertreter der *X-Wing*-Serie: Die Entwicklung der Hintergrundgeschichte und der Spielfigur finden weitgehend in der Phantasie des Spielers statt. Nachdem Origin mit *Wing Commander* acht Jahre lang demonstriert hat, wie man eine Geschichte präsentiert, hätte man von *X-Wing* Ähnliches erwarten dürfen. Auch die Grafik dürfte so manchen Fan der *Star Wars*-Saga enttäuschen. Worauf es aber letztendlich ankommt: Die zahlreichen Missionen bieten actionreiche und dennoch anspruchsvolle Unterhaltung und nahtlos integrierte Geschicklichkeitsspiele sorgen für wochenlangen Spielspaß.



Der Raumkampf ist wegen der bis zu 60 angreifenden Gegner sehr anspruchsvoll. Durch ausgefeilte Zielerkennungssysteme sind die Chancen des Spielers aber ausreichend hoch.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	4
Cyrix 6x86	Force Feedback	●
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 131 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 300, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 275 MB

VERGLEICHBAR MIT
Conflict Freespace, I-War, Wing Commander

RANKING

Weltraum-Action

Grafik	78%
Sound	84%
Steuerung	94%
Multiplayer	86%
Spielspaß	**88%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	LucasArts/Softgold
Preis	ca. DM 90,-

Der Korsar

Setzt die Segel!

Von Jamaika bis nach Australien führt die Reise, die Sie als Korsar in Microids gleichnamigem Piratenspektakel unternehmen können. Wir haben uns für Sie an Bord des ungewöhnlichen Strategietitels begeben, um seine Takelage auf Seetüchtigkeit zu überprüfen.

Vor über zehn Jahren sorgte Sid Meier mit seinem Titel *Pirates!* dafür, daß auch Landratten die Chance erhielten, an ihrem PC als Freibeuter über die Weltmeere zu segeln. *Der Korsar* orientiert sich stark an dem großen Vorbild, doch haben sich die französischen Entwickler um eine Menge Verbesserungen bemüht und den Schwerpunkt eindeutig auf das strategische Element gelegt. In zwei Kampagnen mit je 20 Missionen befehligen Sie eine Freibeuterflotte, die entweder in französischen oder in britischen Diensten feindliche Schiffe und Stützpunkte angreift. Zusätzlich können Sie Handel mit eigenen oder neutralen Städten treiben, Ihre Schiffe reparieren lassen oder eine neue Galeone kaufen.

Entern!

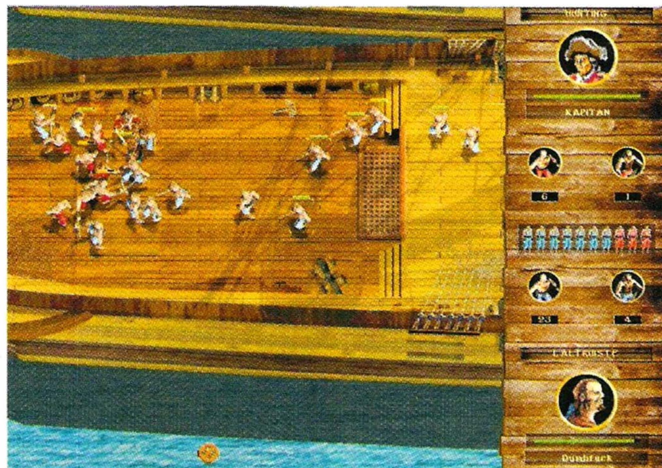
Gesteuert werden die Seefahrzeuge aus der isometrischen Perspektive, eine Zoomfunktion ist jedoch nicht verfügbar. Anders als bei *Anno 1602* ist anfangs nur ein kleiner Teil der Karte sichtbar, doch mit dem Vorstoß in unbekannte Gewässer entdecken Sie rasch neue Inseln. Die Missionen sind abwechslungsreich gestaltet und erfordern taktisch kluges Vorgehen. In der dritten Mission beispielsweise müssen Sie nach Eroberung einer feindlichen Festung dafür sorgen, daß Ihnen ein Gegner lebendig in die Hände fällt. Aus diesem können Sie dann herauspressen, wo sich die holländischen Kontore befinden, in denen tonnenweise wertvolle Güter lagern. Es reicht jedoch nicht aus, die gegnerischen Stützpunkte mit Kanonen zu zerstören, sondern Ihre Männer müssen sich auch in harten Echtzeit-Kämpfen bewähren. Während der Gefechte an Land oder an Deck eines Schiffes steuern Sie bis zu 30 Mann, wobei jeder Kämpfer über unterschiedliche Fähigkeiten und Waffen verfügt. Sie müssen sich jedoch nicht nur um das Wohlbefinden Ihrer Leute sorgen, sondern vor allem darauf achten, daß Ihre eigene Spielfigur nicht zu Schaden kommt. Stirbt sie im Kriegsgetümmel, dann ist die Mission sofort verloren. Zum Glück verfügt *Der Korsar* über eine solide Speicherfunktion sowie eine ausgereifte Steuerung, die es erlaubt, jede Aktion mit einem einzigen Klick auszuführen. Ein Mehrspielermodus ist derzeit nicht verfügbar, soll aber auf einer Zusatz-CD nachgereicht werden.

Peter Kusenberg

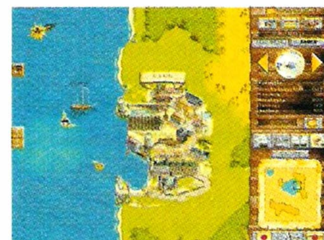
STATEMENT



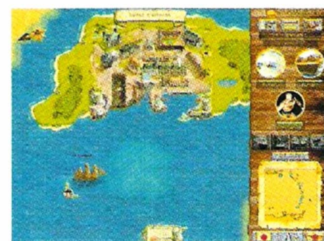
Zunächst war ich enttäuscht: Die spröde Grafik wirkt im Vergleich mit dem prächtigen *Anno 1602* wenig appetitanregend. Auch die extrem geringe Anzahl an Videosequenzen sowie der fehlende Mehrspielermodus lassen Gesichter zu Beginn lang werden. Nach den lehrreichen Tutorials offenbarten sich aber schnell die Reize des originellen Freibeutertitels: Spannende Seegefechte, ein ausgewogener Handel und die stimmungsvolle Musik sorgen für eine zünftige Atmosphäre. Wer *Pirates!* geliebt hat, wird sicherlich gern auf dem Korsaren anheuern.



Die teils recht dramatischen Kämpfe auf den geenterten Schiffen finden in Echtzeit statt. Leider ist die Vogelperspektive grafisch kein besonderer Leckerbissen.



In seinem Heimathafen kann man beschädigte Schiffe reparieren lassen. Auch Gebäude kann man updaten.



Die einzig mögliche Auflösung von 800x600 zeigt eine gerade einmal durchschnittliche 2D-Grafik.



Einige der Inselwelten sind sehr groß und lassen manche Missionen arg lang erscheinen.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
	Direct3D	ModemLink	-
	3Dfx Glide	Netzwerk	-
	AGP	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 100 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 100 MB

VERGLEICHBAR MIT
Pirates!, Anno 1602

RANKING

Strategie	
Grafik	66%
Sound	72%
Steuerung	75%
Multiplayer	- %
Spielspaß	75%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. DM 80,-

Machines

Stahlharte Jungs

Sie sind willenlos, schmerzfrei und ohne jede Skrupel. Maschinen wären die besten Soldaten – wenn, ja wenn sie nicht von ihrer Programmierung abhängig wären. Und so kommt es, daß mechanisch perfekte Roboter nur mit der ständigen Unterstützung des Menschen ihre Aufgaben erfüllen können.

Die Kombination des klassischen Echtzeitstrategieprinzips mit dreidimensionaler Grafik wird schon seit Jahren versucht. Bislang scheiterten derartige Unterfangen aber stets an einer mangelhaften Benutzeroberfläche oder einer Computerintelligenz, der mit hügeligen Landschaften eine unüberwindbare Hürde vorgesetzt wird. Auch in Acclaims *Machines* wurde das Problem nicht endgültig gelöst, etliche Innovationen machen das von Charybdis programmierte Spiel aber dennoch zu einer interessanten Alternative.

Qual der Wahl

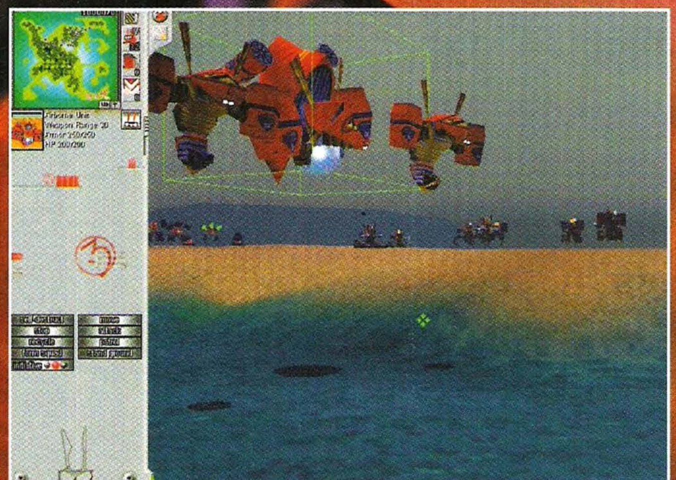
In den ersten Spielminuten präsentiert sich *Machines* als überaus gewöhnliches Echtzeitstrategiespiel. Der Spieler verfügt lediglich über ein Basisgebäude sowie ein Baufahrzeug und muß möglichst schnell eine schlagkräftige Armee aus dem Hut zaubern. Dazu werden zunächst Rohstoffe benötigt, die in unterirdischen Lagerstätten auf ihre Förderung warten. Ein Geo-Locator sucht in langwierigen Recherchen die Landschaften ab und markiert die gefundenen Rohstoffvorkommen. Mit dem Baufahrzeug erstellt man nun eine Pumpe über der Fundstelle und läßt anschließend ein Transportfahrzeug den Liniendienst zwischen Pumpe und Basis aufnehmen. Allzu viel Freude wird man an dem für die nächsten Minuten gesicherten Einkommen aber nicht haben, denn wie im wirklichen Leben hat man stets zu wenig Bares. Jedes Gebäude, das man bauen läßt, erweitert die Auswahl der produzierbaren Einheiten. Einige produzierte Einheiten erweitern die Auswahl zu bauender Gebäude und um das Maß vollzumachen, können unterschiedliche Forscher in diversen Labors weitere Roboter und Gebäude ersinnen. 50 verschiedene Maschinen, 25 unterschiedliche Waffensysteme, 7 Geschütztürme und nicht weniger als 18 Gebäudetypen stellen den Spieler vor die Qual der Wahl.

Ein wenig gleicher

In einer durchschnittlichen Mission ist es kaum möglich, den Bau sämtlicher Fahrzeuge und Gebäude zu freizuschalten. Um die zur Verfügung stehende Zeit und vor



Die Baumaschinen materialisieren die Gebäude quasi aus dem Nichts. Zur Beschleunigung der Arbeiten können mehrere Maschinen zusammenarbeiten.



Weit am unteren Ende des Technologiebaums finden sich die schwer bewaffneten Flugeinheiten. So gefährlich sie sind, so leicht werden sie auch abgeschossen.



Zerstörte Gebäude hinterlassen riesige, dreidimensionale Rauchwolken, die den Blick auf das Schlachtfeld versperren.

allem das knappe Baumaterial optimal zu nutzen, sollte der Spieler daher von Anfang an wissen, mit welchen Einheiten er das Spiel gewinnen will. Da man seinen Gegner naturgemäß noch nicht kennt, sind mehrere Versuche für eine Mission unumgänglich. Immerhin steht der Computer vor dem gleichen Problem. Wie der Spieler weiß der Gegner nämlich auch nicht, wo sich die Ressourcen befinden, welche Techniken erforscht und verwendet werden und welche Taktik für die jeweilige Landkarte am besten geeignet ist. Außerdem hat er die gleichen Produktionskosten wie sein Gegner zu tragen und auch dem Computer verdeckt der Nebel des Krieges die Sicht. Die Ausgangslagen beider Parteien unterscheiden sich jedoch auf äußerst unfaire Weise: Während der Spieler im allgemeinen bei Null anfangen muß, stehen dem Computer oftmals schon zahlreiche, strategisch gut plazierte Einheiten zur Verfügung.

Gehbehinderung

Daß man dennoch eine reelle Chance auf den Sieg hat, liegt an den Fähigkeiten der Künstlichen Intelligenz. Die Einleitung dieses Artikels war nämlich nicht nur philosophisch gemeint, auch in *Machines* sollte man den Robotern möglichst viel menschliche Unterstützung zukommen lassen. In den ersten Minuten ist ohnehin alles Handarbeit: den Nachschub sichern, die wichtigsten Forschungs- und Produktionsgebäude aufstellen und anschließend eine schlagkräftige Armee in Auftrag geben.



Die Minimalbasis besteht aus drei Gebäuden. Wurde viel in die Forschung investiert, kann sich die Zahl verzehnfachen.



Einige Roboter wie dieser „Gorilla" haben gigantische Ausmaße. Ihre Waffe besteht im Erzeugen von Erdbeben.

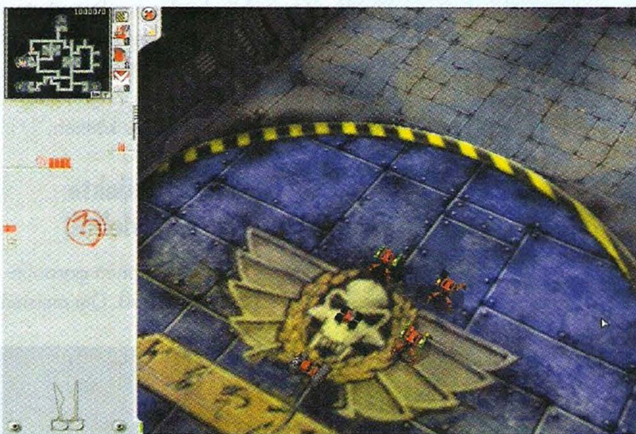
Weitergehende Tätigkeiten sollte man eigentlich den eigenen Robotern überlassen dürfen, aber die geistige Schwäche des Programms verbietet dies. Schickt man beispielsweise einen einzelnen Späher zu den Ecken der Landkarte, so bleibt dieser mit großer Wahrscheinlichkeit an einem Gebirgshang stecken. Er kommt nicht auf die Idee, umzukehren und sein Glück auf einem alternativen Weg zu versuchen, sondern bleibt einfach stehen und sieht im schlimmsten Fall dabei zu, wie er von gegnerischen Einheiten abgeschossen wird. Auch kampfstarke Robotergruppen müssen stets im Auge behalten werden. Auf dem Weg zu einem Sammelpunkt kommt es nämlich häufig vor, daß sich einzelne Roboter gegenseitig im Weg stehen und so die Gruppe in zwei oder mehr Teams aufspalten. Die dezimierten Teams sind dann natürlich ein leichtes Ziel für gegnerische Verteidigungsanlagen. Dabei gehört die Künstliche Intelligenz nicht einmal zu den schlechtesten

INDOOR-MISSIONEN

Ein ungewöhnliches Feature von *Machines* ist die Fähigkeit, innerhalb von Gebäuden zu operieren. Der Spielablauf könnte dadurch aufgelockert werden, leider nutzt das Missionsdesign diese Möglichkeit aber kaum. So hat es wenig Sinn, Forschungsroboter im Inneren eines Labors zu bekämpfen, wenn mit dem gleichen Aufwand das ganze Gebäude gesprengt werden kann. Ein sinnvoll einsetzbares Abfallprodukt dieser Idee ist die Möglichkeit, die direkte Steuerung eines Roboters zu übernehmen. Auf Knopfdruck kann man sich in das Cockpit jeder eigenen Einheit versetzen. Von dort aus kann sie wie in 3D-Actionspielen durch die Landschaften bzw. Gänge gesteuert werden, eine einfache Tastaturbelegung ermöglicht dabei das gleichzeitige Bekämpfen der Gegner und Ausweichen. Vor allem in den Mehrspielermissionen ist diese Steuerungsweise von Vorteil.



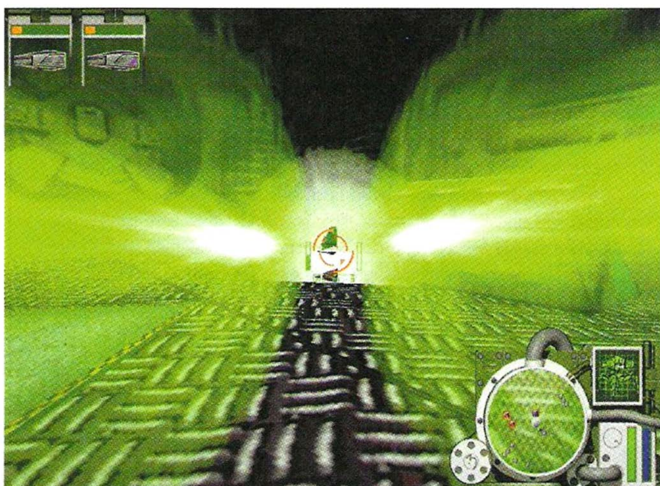
In einem Labor kann man den Forschern beim Arbeiten zusehen. Selbst kann man leider nicht Hand anlegen, um den Fortgang der Arbeit zu beschleunigen.



Die Indoor-Missionen finden zwar im Inneren von Gebäuden statt, da das Dach aber oberhalb des Monitors schwebt, gibt es keinen Unterschied zu Standardmissionen.



Im Cockpit eines Roboters hat man vor allem in engen Gängen und im Mehrspielermodus bessere Chancen gegen die Konkurrenten.



Wegen der großen Masse steuern sich die Roboter aus der ersten Person etwas zäh. Dafür darf man selber wählen, aus welcher Position geschossen werden soll.



Während die meisten Grafikeffekte das Maximum aus 3D-Grafikkarten herauskitzeln, wirken Bomben unspektakulär.



Bildstörung: Gelangt die Kamera in ein noch unerforschtes Gebiet, nimmt die Bildqualität rapide ab.

STATEMENT



Machines schafft es nicht, den Spieler glaubhaft in die Hintergrundhandlung einzubeziehen. Trotz technisch guter Videos, inhaltlich aufeinander abgestimmter Missionen und riesiger Basen, die dem Spieler im Laufe einer Mission durchaus ans Herz wachsen können, präsentiert sich *Machines* eine Spur zu unpersönlich. Dabei hat das Programm alles zu bieten, was man sich von einem Echtzeit-Strategiespiel versprechen kann: gute Missionen, eine solide Grafik und sogar witzige Einheiten. *Machines* ist ein durchweg rundes Produkt, das es nur leider versäumt, innerhalb der Kampagnenmissionen nennenswerte Highlights zu setzen.

des Spielemarktes. Der Computer ist nämlich ausreichend klug, um seine eigenen Maschinen nicht ins Verderben fahren zu lassen. Erst wenn eine ausgewogene und vermutlich starke Gruppe zusammengestellt wurde, wagt er sich in den Kampf. Er bekämpft stets die wichtigste gegnerische Einheit, die erreichbar ist. Also nicht die große Gruppe, die gerade die Basis des Gegners verlassen hat, sondern das Produktionsgebäude, das nun fast schutzlos herumsteht. In der eigenen Basis läßt er hingegen stets genügend Einheiten stehen, um Angriffe des Spielers abwehren zu können.

Eingeschränkte Missionsvielfalt

Insgesamt 47 Missionen garantieren langen Spielspaß. Die meisten Spielabschnitte bieten zwar nur Standardkost, einige Ausnahmen sorgen aber für ausreichend viel Abwechslung. In fünf Trainingsmissionen wird man mit den Kampftechniken und dem Aufbau einer funktionierenden Basis vertraut gemacht, anschließend geht es ohne weitere Umschweife zur Sache. Zuerst muß eine verlorengegangene Einheit gefunden, in der nächsten Mission dann eine kleine Armee aufgebaut werden, um schließlich in der dritten Mission die Landkarte von sämtlichen Gegnern zu befreien. Die Missionsziele unterscheiden sich dabei ebenso wie die Ausgangslagen. Mal besitzt man eine fast komplette Basis, mal muß diese erst gefunden werden, in einer anderen Mission muß man die Basis erst vom Gegner klauen und in der nächsten Mission gibt es gar keine Gebäude. Auch unterschiedliche Landschaftstypen sorgen für ständig wechselnde Anforderungen an den Spieler. In zerklüfteten Landschaften muß man stets darauf achten, daß die Einheitengruppen zusammenbleiben, während flache Wüstengebiete keinerlei Deckung bieten. Eines bleibt aber jedesmal das Gleiche: Nur einige wenige Fahrzeuge und Gebäude finden sich zunächst in den Baumenüs, alle weiteren müssen erst erforscht werden. Das Wissen wird dabei nicht von einer Mission zur nächsten weitergegeben, die gleichen Einheiten müssen also immer wieder erfunden werden.

Das Auge spielt mit

Die Programmoberfläche ist einer der Schwachpunkte von *Machines*. Die Steuerung der Kampfeinheiten gestaltet sich zwar recht einfach, das Bauen neuer Einheiten wurde jedoch unnötig erschwert. Um einen neuen Bauauftrag zu geben, muß man das entsprechende Gebäude auf der Landkarte finden und anklicken, um anschließend aus einer unübersichtlichen Bilderleiste das gewünschte Fahrzeug auszuwählen. Alternativ kann man sich durch ein Menü sämtli-



LANDSCHAFT



Beide Programme präsentieren sehr verwaschene, optisch schlichte Landschaften. Während *Warzone* die Umgebung im dichten Nebel verbirgt, kann *Machines* mit großen Sichtweiten punkten.

EINHEITEN



Die Einheiten von *Warzone 2100* bestehen zwar aus weniger Polygonen, dank der schöneren Texturen wirken sie aber besser als die Einheiten von *Machines*.

TESTCENTER — Machines

DIE GRAFIK

PERFORMANCE Auflösung: 640x480

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II /266			Pentium II /333		
RAM	16	32	64	32	64	128	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
ATI Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
G 200 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
i 740 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Unterstützung über Direct3D
*2 AGP-Version erst ab Pentium II

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 800x600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II /300		
RAM	16	32	64	32	64	128	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2 *1	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
ATI Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
G 200 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
i 740 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Unterstützung über Direct3D
*2 AGP-Version erst ab Pentium II

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

TREIBER & BUGS

Beim Setup haben Sie die Möglichkeit, zwischen einer Normal-, einer Minimal- und einer Vollinstallation zu entscheiden. Schon die minimale Variante mit 175 MB bietet kurze Ladezeiten und steht einer Vollinstallation mit 532 MB wenig in Sachen Geschwindigkeit nach. Beim Setup sind uns keine Probleme aufgefallen – bis auf den Umstand, daß sich *Machines* nicht auf Rechnern mit Cyrix-Prozessor installieren ließ. Gelegentlich sind kaputte Texturen zu entdecken, was dem Spielablauf jedoch nicht schadet. Dieser Fehler trat auf jeder der von uns getesteten Grafikkarten auf.

IM VERGLEICH

Kriterium	Machines	Warzone 2100
Grafik		
640x480	Ja	Ja
800x600	Ja	Ja
1.024x768	Nein	Nein
Farbtiefe	HiColor 65.000 Farben	HiColor 65.000 Farben
Ausstattung		
Missionen	24	30
Kampagnen	4	3
Karten-Editor	Nein	Nein
Einheiten	52	Über 2000
Gebäude	18	12
Ressourcen	2	1
Schwierigkeitsstufen	-	3
Gebäude-Upgrades	Nein	Ja
Gebäude reparieren	Ja	Ja
Gebäude verkaufen	Ja	Ja
Rassen	1	3, 1 spielbar

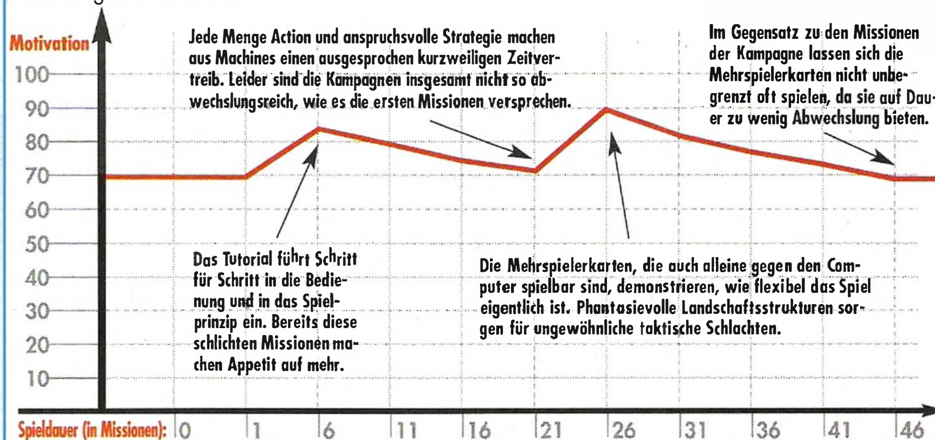
Kriterium	Machines	Warzone 2100
Ausstattung		
Nebel des Krieges	Ja	Ja
Gruppieren von Einheiten	Ja	Ja
Sammelpunkte	Ja	Ja
Mehrere Einheiten gleichzeitig produzierbar	Ja	Ja
Wegpunkte	Ja	Ja
Patrouillen	Ja	Ja
Bewachen-Modus	Nein	Ja
Formationen	Nein	Nein
Sichtlinien	Nein	Ja
Mehrspieler		
Mehrspielermodi	1	1
Erforderliche CD-ROMs	1 je vier Spieler	1
Multiplayer-Karten	23	10
Allianzen	Nein	Ja
Multiplayer-Karten alleine spielbar	Ja	Ja

TUNING

Um *Machines* flüssig spielen zu können, sollten Sie schon ein Pentium-II-System mit 32 MByte oder besser noch 64 MByte RAM besitzen. Welche 3D-Karte in Ihrem Rechner steckt, spielt dabei eine eher untergeordnete Rolle, da *Machines* mehr Wert auf einen großen Hauptspeicher legt. Die Verringerung der Auflösung von 800x600 auf 640x 480 bringt ebenfalls kaum Geschwindigkeitsvorteile. Im Spiel hat man über die Grafikoptionen auch die Möglichkeit, Einfluß auf die Geschwindigkeit zu nehmen. So läßt sich das Spiel ein wenig beschleunigen, indem die Echtzeitberechnung von Lichtquellen oder die Darstellung des Himmels eingeschränkt werden.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Durch das gute Tutorial fällt der Einstieg in *Machines* leicht. Erst im eigentlichen Spiel macht sich die komplizierte Benutzeroberfläche unangenehm bemerkbar. In den späteren Missionen dämpft außerdem die mangelnde Abwechslung die Motivation.



PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- **+ Ausgefallene Multiplayer-Karten sorgen für Spannung und Action im Netz**
- **+ Unspektakuläre, insgesamt aber sehr anspruchsvolle Missionen.**
- **+ Der riesige Technologiebaum erlaubt verschiedene Strategien**
- **− Unnötig komplizierte Benutzeroberfläche mit winzigen Knöpfen**
- **− Nur zwei Ressourcen; kein Aufbau von Wirtschaftskreisläufen möglich**

MEHRSPIELER AUCH ALLEINE

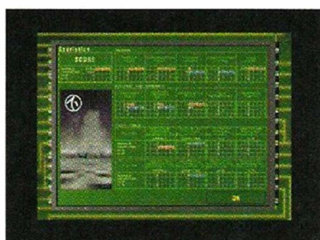
Mit 23 Mehrspieler-Missionen bietet *Machines* dem stolzen Netzwerkbesitzer fast ebenso viele Missionen wie dem Einzelspieler. Während dem letzteren aber nur Standardware präsentiert wird, kann *Machines* im Netz oder mittels Modemverbindung ganz eigene Zeichen setzen. Neben den üblichen Endlosspielen verfügt das Programm nämlich über zahlreiche Taktikspiele, die mit wenigen Einheiten auf extrem kleinen Karten mehr für rauchende Köpfe als für rauchende Gewehrläufe sorgen. So müssen beispielsweise drei auf neun Inseln verteilte Kampfeinheiten gegen drei völlig identische Gegner antreten. Die symmetrisch angeordneten Inseln sind mit schmalen Brücken verbunden. Um hier zu siegen, muß man nun einzelne Gegner ablenken, die Feuerkraft möglichst vieler Einheiten auf einen Gegner konzentrieren und dabei in Bewegung bleiben. Da der Gegenspieler natürlich das Gleiche versucht, können lange dauernde Stellungskämpfe entstehen, ohne daß dabei ein einziger Treffer fällt. Die im Text beschriebene hohe Künstliche Intelligenz ermöglicht es zudem, diese Mehrspielerkarten auch offline zu spielen.



Die Übersichtskarte sieht noch relativ harmlos aus. Tatsächlich handelt es sich bei dieser Mehrspielermission aber um ein anspruchsvolles Taktikspiel.

cher vorhandener Gebäude und Fahrzeuge klicken, bis man die selbe Bilderleiste erhält. Ein System wie bei *Command & Conquer* oder *Warzone 2100*, das die gleiche Aufgabe mit wenigen Mausklicks erledigt, wäre sicherlich von Vorteil gewesen. Auch die Anordnung von Spezialaufträgen, wie beispielsweise die Selbstzerstörung, ist nur über viel zu kleine Buttons möglich. Akustisch macht *Machines* einen runden Eindruck. Ein melodischer Techno-Sound wird durch gefällige Klangeffekte ergänzt, besondere Highlights kann das Programm aber nicht setzen. Ebenso die Videosequenzen: Über 300 Megabyte bildschirmfüllende Videos werden zwischen den einzelnen Missionen eingestreut, eine nennenswerte Atmosphäre kann das Spiel damit aber nicht erzeugen. Grafisch ist *Machines* hingegen auf der Höhe der Zeit. Die Robotereinheiten bestehen aus zahllosen, mit detailreichen Texturen überzogenen Polygonen und bewegen sich sehr glaubwürdig. Die Gebäude sind vergleichsweise schlicht ausgefallen, was aber gut zum Grafikstil paßt. Darüber hinaus macht die 3D-Engine einen ausgesprochen flotten Eindruck. Die Kamera kann sehr schnell über die Landschaften gefahren und gedreht werden, selbst bei über 100 Einheiten auf dem Bildschirm geht einem modernen Rechner dabei nicht die Puste aus. Dem unaufmerksamen Spieler kann dennoch so manches grafische Detail entgehen: Unter Felsbögen oder in Tunnels entziehen sich einige Einheiten dem Blick des Spielers.

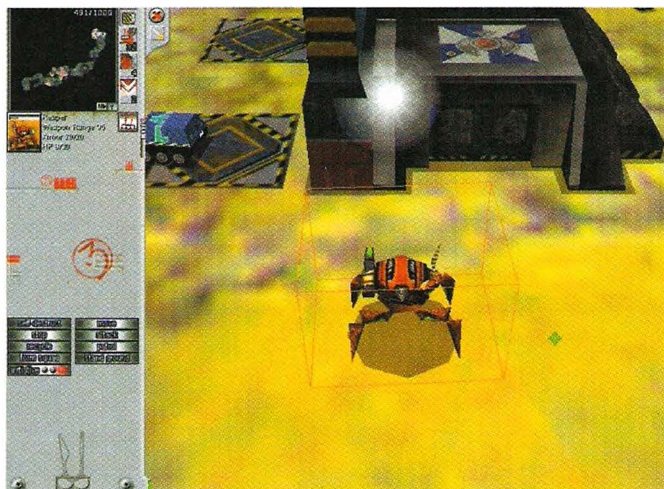
Harald Wagner ■



Nach jedem Einsatz erhält man eine detaillierte Übersicht über die Erfolge und Verluste sämtlicher Parteien.



Die Indoor-Missionen unterscheiden sich hauptsächlich durch die engen Räumlichkeiten von den Standardkarten.



Wenn es gelingt, den Computer über längere Zeit abzulenken, kann bereits ein einzelner, gut plazierter Roboter die gegnerische Basis zerstören.

IM VERGLEICH

Warzone 2100	82%
Machines	77%
Armor Command	71%
Wargames	69%
Mayday	66%

In dem noch jungen Genre der 3D-Echtzeitstrategie ähneln sich fast alle Spiele wie ein Ei dem anderen. Inhaltlich gibt es aber bedeutende Unterschiede: *Wargames* und *Mayday* scheitern bereits an ihrer sogenannten Künstlichen Intelligenz, *Armor Command* am fehlenden Abwechslungsreichtum und *Machines* vor allem an Details. In jeder Mission wieder mit der Grundlagenforschung anzufangen ist genauso unnötig wie ärgerlich; das in dieser Ausgabe getestete *Warzone 2100* beweist, daß es auch anders geht.

STATEMENT



Trotz der ungewöhnlichen optischen Präsentation bietet *Machines* nicht mehr als Durchschnittsware im Bereich der Echtzeitstrategie. Gerade im Vergleich zu Neuheiten wie *Warzone 2100* lassen sich enttäuschend wenig innovative Features entdecken – das können auch grafische Mätzchen wie dreidimensionale Nebel nicht verdecken. Die umständliche Steuerung und die insgesamt verkorkste Benutzeroberfläche tun ein Übriges, daß der kampfwütige Maschinenpark schnell an Faszination verliert.

SPECS & TECS

Software		Single-PC	1
Direct3D	●	ModemLink	2
3Dfx Glide		Netzwerk	4
AGP		Internet	4
Cyrix 6x86		Force Feedback	
AMD K6-2		Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 174 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 300, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 532 MB

VERGLEICHBAR MIT
Wargames, Warzone 2100

RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	75%
Sound	70%
Steuerung	62%
Multiplayer	89%
Spielspaß	77%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 90,-

Fans von Robotersimulationen können aufatmen: Der Krieg zwischen Menschen und Cybriden geht in die dritte Runde. In den unendlichen Weiten des Weltalls steigen Sie in das Cockpit riesenhafter Kampfmaschinen (Hercs) und nehmen an einer epischen Schlacht zwischen drei verfeindeten Parteien teil.

Starsiege
Blechspielzeug



Einer der beiden Wingmen läuft zum ersten Wegpunkt. Die Bodentexturen des Planeten sind hervorragend gelungen; beachten Sie auch den schönen Schatteneffekt.



Im aufwendigen Intro wird die Geschichte des Starsiege-Universums erzählt.



Vor jedem Auftrag kann man den HERC mit neuen Instrumenten ausstatten.

Starsiege war ursprünglich als *Earthsiege 3* geplant und verlegt die Saga um den Krieg zwischen Menschen und künstlichen Intelligenzen erstmals in den Weltraum. Nachdem Prometheus, der Oberbösewicht der ersten beiden Teile, von der Erde geflüchtet ist, beginnt die Menschheit, Kolonien auf dem Mars zu besiedeln. Als die Kolonisten auf alte, außerirdische Waffensysteme stoßen, starten sie eine Rebellion gegen das Regime ihres Heimatplaneten. Ein Bürgerkrieg entbrennt, in dessen Verlauf sich auch noch herausstellt, daß Prometheus sich nur zurückgezogen hat, um in Ruhe neue Kräfte zu sammeln und jetzt zum Vernichtungsschlag gegen die Terraner ausholt...

Die über 45 Missionen sind in zwei Kampagnen aufgeteilt. In der ersten übernimmt man die Rolle der rebellierenden Siedler; die zweite läßt den Spieler in die stählerne „Haut" der Cybriden schlüpfen. In den Anfangslevels kommt es darauf an, sich vom Rekruten zum Kampfspezialisten hochzuarbeiten. Die Aufträge gehen hierbei weit über das übliche Maß hinaus – so muß der Spieler beispielsweise ein Transportschiff des Gegners durch Sabotage am Abflug hindern oder der eigenen Truppe Geleitschutz auf ihrem Weg durch feindliches Terrain geben. Hat man sich einen Ruf als fähiger HERC-Pilot erkämpft, bekommt man Zugang zu besseren Waffensystemen und kann sich eigene Wingmen aussuchen und im Einsatz befehligen. Zudem hat man die Möglichkeit, seinen Kampfkoloß nach eigenen Bedürfnissen auszustatten und zu tunen. Besonders gelungene und effektive HERCs lassen sich abspeichern und für spätere Einsätze wieder aus dem virtuellen Fuhrpark herausholen. Die Kämpfe mit den gegnerischen Robotern stellen auch für geübte Spieler eine Herausforderung dar. Zwar erleichtern Features wie Radaranzeigen und eine automatische Karte die Schlachten – bis man sich an die Trägheit der HERCs und ihr Verhalten im offenen Terrain gewöhnt hat, vergeht dennoch einige Zeit. Grafisch präsentiert sich *Starsiege* karg, aber stimmungsvoll. Die weiten, öden Steinwüsten scheinen sich (ohne optische Tricks wie Nebel) meilenweit zu erstrecken und die HERCs sind hervorragend animiert. Auch die Explosionen können sich sehen lassen – im Gegensatz zu den Waffeneffekten, die etwas einfallslos ausgefallen sind. Die Soundeffekte sind ebenfalls wenig spektakulär; nur der mitreißende Industrial-Soundtrack, der aus den Boxen dröhnt, verleiht dem Geschehen etwas Dynamik.

Andreas Sauerland ■

STATEMENT



Im Gegensatz zu dem exzellenten *Tribes* ist *Starsiege* ein zweischneidiges Schwert. Einerseits macht es natürlich großen Spaß, mit selbst zusammengestellten Kampfmaschinen das Gelände nach Feinden zu durchkämmen und sich mit den riesigen, trägen Maschinen ausgedehnte Kämpfe zu liefern. Andererseits sorgt das langsame Tempo der HERCs oft für lange, ereignislose Märsche durch das karge Gelände, die sich alles andere als aufregend gestalten. Wer nicht sowieso jede Art von Herc-Merc-Mechspiel kauft, sollte vielleicht besser auf *Heavy Gear 2* warten.



Es ist es möglich, dem Gegner einzelne Teile seines Kampfroboters abzuschießen.

SPECS & TECS

Software		Single-PC	1
Direct3D	●	ModemLink	2
3Dfx Glide	●	Netzwerk	6
AGP		Internet	12
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	●
AMD K6-2	●	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium II 333, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 300 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 333, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 450 MB

VERGLEICHBAR MIT
Heavy Gear

RANKING

Action

Grafik	72%
Sound	71%
Steuerung	75%
Multiplayer	77%
Spielspaß	75%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Dynamix
Preis	ca. DM 80,-



Twisted Mind



Auch ein Tutorial ist verfügbar.

Die Programmierer des 3D-Action-Titels *Skout* haben mit dessen Engine ein spannendes Knobelspiel entwickelt, das eine Reihe pfiffiger Grafik- und Soundeffekte bietet. Das Ziel einer Partie besteht darin, auf einem Spielbrett verschiedenenfarbige Steine so anzuordnen, daß sie zu einer Mauer verschmelzen können. Dazu ist ein überlegtes Vorgehen nötig, wobei auch der Faktor Zeit eine Rolle spielt. Abwechslungsreiche Hintergrundbilder sorgen für langen Spielspaß. (pk) ■

RANKING

Spielspaß 71%

INFO
Modern Games, Denkspiel, Preis: ca. DM 30,-

Luftwaffe Commander



Ärmliche Grafik trotz 3Dfx-Support.

Das jüngste Produkt der Digital Combat-Serie bietet Hobbypiloten die Möglichkeit, in originalgetreuen Maschinen des 2. Weltkriegs abwechslungsreiche Einsätze zu fliegen. In der Kampagne übernehmen Sie die Rolle eines deutschen Piloten und müssen etwa die Luftherrschaft über Madrid erringen. Die Steuerung ist schwerfällig und auch die KI erscheint gerade im Vergleich mit *Falcon 4.0* lausig. Soundtrack und Zwischensequenzen gehören höchstens zur Mittelklasse. (pk) ■

RANKING

Spielspaß 41%

INFO
Mindscape, Flugsimulation, Preis: ca. DM 90,-

Lander



Wetterbedingungen werden simuliert.

Nicht nur in der Filmindustrie sind Remakes beliebt, sondern auch in der Spielebranche. *Lander* ist die 3D-Version des Klassikers *Gravitar* und funktioniert daher nach dem gleichen Prinzip: Sie steuern eine Art futuristisches Schwebefahrzeug über die Oberfläche verschiedener Monde und Planeten, um verschiedene Missionsziele zu erfüllen. Dabei müssen Sie sich sowohl mit der örtlichen Schwerkraft als auch mit feindlichen Raumschiffen herumärgern. Insgesamt stehen weit über 30 nichtlineare Missionen zur Verfügung, die allerdings nur vordergründig für Abwechslung sorgen. Denn ob Sie feindliche Fahrzeuge vernichten oder gegnerische Bastionen auskundschaften müssen, hat kaum Auswirkungen auf das Gameplay. Die meiste Zeit sind Sie ohnehin damit beschäftigt, sich über die zickige Steuerung zu ärgern, die nicht frei konfiguriert werden kann. Auch die Story ist zu dünn und auf spannende Zwischensequenzen wartet man vergeblich. Gelungen ist das Wirtschaftssystem, das den Kauf neuer Waffen erlaubt. Mit diesen können Sie Ihren Raumgleiter ausrüsten, um auch gegen härtere Gegner gewappnet zu sein. Die Grafik-Engine ist für ein Arcade-Spiel erstaunlich vielseitig und bietet neben überzeugendem Schattenwurf auch eine Menge hübscher Lichteffekte. Leider ist das Leveldesign zu eintönig und kann kaum für Langzeitmotivation sorgen. Immerhin gibt es einen ausgereiften Mehrspielermodus mit bis zu acht Spielern, der sowohl gemeinsame Abenteuer im Team als auch ein packendes Deathmatch ermöglicht. (pk) ■

RANKING

Spielspaß 39%

INFO
Psygnosis, Action, Preis: ca. DM 80,-

North vs. South



Die Truppen rüsten sich zum Angriff.

Ein rundenbasiertes Strategiespiel, das den amerikanischen Bürgerkrieg nachstellt. Sowohl Steuerung als auch Benutzeroberfläche des Spiels sind komplex. Der Spieler hat die Kontrolle über Infanterie, Kavallerie und Artillerie, die sich in den Terrains unterschiedlich schnell fortbewegen können. Die Karte läßt sich in drei verschiedenen Stufen zoomen und um 180 Grad drehen, damit die Übersicht über das Geschehen jederzeit erhalten bleibt. Nur für Fortgeschrittene! (as) ■

RANKING

Spielspaß 71%

INFO
Interactive Magic, Strategie, Preis: ca. DM 80,-

Verrat in der Verbotenen Stadt



Ein Mordkomplott im alten China.

Verrat in der Verbotenen Stadt ist ein Adventure, das den Spieler nach Peking ins Jahr 1775 versetzt. Er soll ein Mordkomplott gegen den Kaiser aufdecken und dazu die Verbotene Stadt erforschen. Durch das Anklicken einiger Gegenstände wird eine Enzyklopädie geöffnet, die einen mit Informationen über das alte China versorgt. Hierdurch bekommt das Spiel den Charakter einer Lehrveranstaltung; als Adventure kann es aufgrund der simplen Gestaltung nicht überzeugen. (as) ■

RANKING

Spielspaß 51%

INFO
Ravensburger, Adventure, Preis: ca. DM 80,-

Imperialismus 2: Die Eroberer

Verschlimmbessert

Mit Imperialismus ist SSI vor weit über einem Jahr ein erfrischend einfaches Strategiespiel geglückt. Da das Rad der Zeit seitdem nicht stehengeblieben ist, darf man sich von dem legitimen Nachfolger neue Spielideen und modernere Technik versprechen.

Allerdings ist dabei eine Enttäuschung unvermeidlich, denn spielerisch hat sich kaum etwas verändert. Nach wie vor übernimmt der Spieler die Rolle eines Kaisers, der mit seinem eben erst gegründeten Reich die Weltherrschaft anstrebt. Zunächst muß das eigene Land auf Vordermann gebracht werden, denn die gesamte Bevölkerung lebt nur von den Ressourcen, die sich in direkter Nähe der Hauptstadt befinden. Um das Volk zu ernähren, muß man wilde Obst- und Weizenfelder kultivieren und mit dem Straßennetz verbinden. Dazu benötigt man allerdings Holzbretter und später auch Metalle, beides muß in entsprechenden Betrieben hergestellt werden. Die notwendigen Rohstoffe findet man wiederum im Lande verstreut, so daß der Aufbau einer funktionierenden Materialwirtschaft langsam und mit Bedacht vonstatten gehen muß. Nebenbei beschäftigt man sich mit der Diplomatie und schickt Segelschiffe um die Welt, um neue Länder zu entdecken. Die Eroberung dieser rohstoffreichen und militärisch unterentwickelten Nationen ist der Schlüssel zum Spiel. Denn nur dort finden sich die notwendigen Ressourcen, um die eigene Wirtschaft und das eigene Militär stark genug für größere Kriege zu machen. Schlachten werden auf einem Hexagonfeld geschlagen, auf dem pro Zug jeder Einheit ein Befehl gegeben wird. Auf Wunsch kann der Computer diese ermüdenden Arbeiten übernehmen.
Bis hierhin entspricht *Imperialismus 2* noch recht genau seinem Vorgänger. Allerdings wurde der Aufbau der Industrien ersatzlos gestrichen, das mehrstufige Schulsystem eliminiert und die Entstehung neuer Technologien in die Forschung verlagert. Hier entstehen nun immense Kosten, die so manchen Spieler schnell in den Ruin treiben. Neu ist auch die Möglichkeit, einige Verwaltungsaufgaben an den Computer abzugeben – der allerdings nicht immer die klügsten Entscheidungen trifft. So verkauft er lebensnotwendige Güter oder kauft zu überhöhten Preisen ein. Technisch hat sich hingegen kaum etwas geändert. Die Grafik ist um keinen Pixel detaillierter geworden, die Spielgeschwindigkeit hat sich nicht erhöht und auch die Bedienung ist um keinen Deut einfacher geworden.

Harald Wagner

STATEMENT



Das Forschungssystem sowie die Entdeckung und anschließende Eroberung ferner Länder sind durchaus begrüßenswerte Neuerungen. Leider wurden dafür einige sehr sinnvolle Features des ersten Teils von *Imperialismus* gestrichen, worunter der Spielspaß arg leidet. Die größte Enttäuschung ist jedoch die Oberfläche des Spiels: kompliziert aufgebaut, viel zu kleine Bedienungselemente und darüber hinaus grafisch auch noch völlig veraltet. *Imperialismus 2* ist zweifelsohne ein gutes Spiel, das aber nur einen Bruchteil seines Potentials ausschöpft.



Die Landschaften werden aus sehr eintönigen Standardelementen aufgebaut, die bereits in dem über einem Jahr alten Vorgänger zum Einsatz kamen.


Die Forschung wurde sehr unübersichtlich gestaltet und geht gehörig ins Geld.


Um Ortschaften besser verteidigen zu können, kann man sehr kostspielige Stadtmauern verschiedener Stärke errichten lassen.



Auch Nichtangriffspakte oder Bestechungen verbessern die internationalen Beziehungen.

SPECS & TECS

Software	●	Single-PC	1
Direct3D		ModemLink	-
3Dfx Glide		Netzwerk	-
AGP		Internet	6
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	
AMD K6-2	●	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 115 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 115 MB

VERGLEICHBAR MIT
Imperialismus, Colonization

RANKING

Strategie

Grafik	55%
Sound	75%
Steuerung	85%
Multiplayer	70%
Spielspaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	TLC
Preis	ca. DM 100,-

You Don't Know Jack



Neue Fragen von Quizmaster Jack.

Jack ist wieder da. Was, den kennen Sie nicht? Dann zählen Sie zu denjenigen, die das überaus originelle und witzige Ratespiel *You Don't Know Jack* letztes Jahr verpaßt haben. Für alle anderen, bei denen schon der erste Teil akute Suchtgefahr auslöste, schiebt Take 2 jetzt eine Fortsetzung nach. Sie geraten als Kandidat in eine chaotische Quizshow mit einem ausgesprochen unverschämten Moderator und müssen Fragen beantworten, die an Skurillität stellenweise schwer zu überbieten sind. Die Kategorien tragen so herzige Titel wie „Nur tote Verwandte sind gute Verwandte" oder „Kot, Kot, überall Kot". Die Fragestellungen sind nicht weniger absurd, dafür aber in den meisten Fällen recht knifflig. So möchte Jack beispielsweise wissen, gegen welche Disney-Figur Godzilla einmal in einem alten Film antreten mußte oder ob es sich bei Vitello Tonnato um eine italienische Vorspeise oder einen Schauspieler handelt. Das Ganze wird in Geschichten und Kommentare verpackt, die obskur, witzig und zweideutig sind. Im Vergleich zum ersten Teil ist der Schwierigkeitsgrad etwas gestiegen – es gibt sogar eine Sparte mit dem Titel „Die vollkommen unmögliche Frage"! Außerdem hat man sich einige neue Rätselkategorien ausgedacht und die Grafik aufgepeppt, die allerdings nach wie vor aus Texten und kleinen Animationen besteht. Gesellschaft ist bei Jack übrigens Pflicht – man kann das Quiz zwar auch alleine bestreiten, richtig Laune macht es aber erst mit zwei oder drei Gegnern, mit denen man sich bis zu 40 Stunden lang Duelle liefern kann. **(as)** ■

RANKING

Spielspaß 72%

INFO

Take 2 Interactive, Ratespiel, Preis: ca. DM 80,-

Blaze & Blade



Vier Spieler können an einem PC spielen.

Kaum steht *Silver* in den Verkaufsregalen, da stürmt *Blaze & Blade* hinterher und wirft sich den Fans von Rollenspielen im Anime-Look an den Hals. Deren Begeisterung wird sich in Grenzen halten, denn die Grafik des actionreichen Fantasytitels kann es nicht einmal ansatzweise mit der Optik des fast zwei Jahre alten *Final Fantasy VII* aufnehmen. Die Polygonfiguren sind allzu grob gestaltet, das Leveldesign ist ziemlich eintönig und auch die wenigen Spezialeffekte sind unter aller Kanone. Besonders unangenehm machen sich die vielen Texturfehler bemerkbar, zum Beispiel wenn der Hauptcharakter in der Wand stecken bleibt oder unbeschadet durch Kaminfeuer wandelt. Solche Patzer sind schade, denn die Story ist packend, Dialoge und Soundtrack sind gelungen und die Einstellungsmöglichkeiten für die Spielfiguren erweisen sich als recht detailliert. Die Handlung orientiert sich an den gängigen Genreklassikern: Ein Zauberreich wird von wilden Dämonen bedroht und kann nur von einer kleinen Gruppe mutiger Heldinnen und Helden befreit werden. Dazu definieren Sie genau Stärke, Fähigkeiten und Gesinnung Ihrer Party-Mitglieder und ziehen in die große Welt von Foresia hinaus, um in Echtzeit gegen besagte Unholde zu kämpfen. Dies ist nicht weiter schwierig, da sowohl Riesenspinnen als auch Giftzwerge ihrem Ruf als furchtbare Gegner nicht gerecht werden; selbst mit der katastrophalen Steuerung ist ein Sieg rasch errungen. Gegen das epische *Silver* ist die Niederlage von *Blaze & Blade* aber schon vorprogrammiert. **(pk)** ■

RANKING

Spielspaß 52%

INFO

THQ, Rollenspiel, Preis: ca. DM 80,-

NASCAR Revolution



31 Wagen brausen über 17 Strecken.

Die berühmten NASCAR-Rennen sind in den USA stets ein herausragendes Sport-Highlight, weshalb die Erwartungen an Spiele mit dieser Lizenz hoch sind. Umso enttäuschender ist es dann, wenn der Racingtitel des renommierten Herstellers EA so gar nicht in die Gänge kommt. Zwar stimmt das ganze Drumherum mit authentisch wirkenden Kommentaren, detailgenau animierten Boxencrews und schmissigem Soundtrack, aber die entscheidenden Spielelemente weisen große Mängel auf. Zum einen ist die Steuerung zu ungenau, so daß riskante Überholmanöver regelmäßig an der seitlichen Fahrbahnbegrenzung enden. Dabei sind die Spuren eines solchen Crashs trotz Aktivierung des entsprechenden Menüpunktes kaum sichtbar. Ist die Fahrphysik noch mäßig gelungen, so fehlt den Wagen jegliche Bodenhaftung; es scheint so, als schwebten sie über den Asphalt. Zum anderen können weder die Umgebungsgrafik noch die sogenannte Staccato-Sound-Engine überzeugen. Letztere soll für besonders realistische Fahrgeräusche sorgen, klingt aber eher so wie ein alter Elektrorasenmäher. Demgegenüber ist das Design der Fahrzeuge wirklich gelungen und auch die Spiegel- und Blendeffekte können sich sehen lassen. Die Stärke von *NASCAR Revolution* besteht in den Tuning-Möglichkeiten, die es sogar erlauben, den Grad des Radsturzes zu verändern. In puncto Spielspaß ist EAs Racer chancenlos gegen den aktuellen Codemasters-Titel *TOCA 2*, selbst wenn die KI auch im Mehrspielermodus eine beachtliche Leistung zeigt. **(pk)** ■

RANKING

Spielspaß 57%

INFO

EA, Rennspiel, Preis: ca. DM 80,-

UEFA Champions League



Stimmige Atmosphäre im Stadion.

UEFA Champions League bietet eigentlich alles, was man von einem guten Sportspiel erwartet. Eine annehmbare 3D-Grafik, realistische Spieleranimationen mittels Motion-Capturing und zahlreiche verschiedene Kameraperspektiven hinterlassen von Anfang an einen guten Eindruck. In einer Reihe von Auswahlmenüs kann man sich nicht nur sein Team aussuchen oder sogar selbst zusammenstellen, sondern auch das Stadion (unter anderem stehen die Wembley Arena in London und das Olympiastadion bereit), Wetterbedingungen, Tageszeit, Platzverhältnisse und die Beschaffenheit des Rasens festlegen. Bevor man sich in Liga- und Freundschaftsspiele stürzt, gibt es auch die Möglichkeit, mit den Spielern ausführlich Elfmeter, Freistöße oder Einwürfe zu trainieren. Während eines Spiels geben zwei Sprecher abwechselnd Kommentare über das Geschehen auf dem Platz ab, wobei die Synchronisation insgesamt etwas trocken und blutleer wirkt. Ansonsten besteht die Soundkulisse aus permanentem Jubel des Publikums, der sich dynamisch dem Spielverlauf anpaßt. Das Gameplay ist durch die leider nur durchschnittliche KI der Computergegner unkompliziert, schnell und sehr actionorientiert; oft entwickelt sich die Begegnung zweier Teams schon nach einer kurzen Aufwärmphase zu einem permanenten Sturm aufs andere Tor. Insofern eignet sich *UEFA* eher für Einsteiger und Gelegenheitsspieler. Wer Wert auf spielerische Tiefe und Taktik auf dem Fußballfeld legt, ist mit dem komplexeren *VIVA Football* besser bedient. **(as)** ■

RANKING

Spielspaß 72%

INFO

Eidos, Sportspiel, Preis: ca. DM 80,-

Aliens vs. Predator

Trio infernale

Wie die Railgun in die Hand eines Marines gehört, so paßt das beängstigende Ambiente der Alien- und Predator-Filme in einen Ego-Shooter. Rebellions langerwarteter Action-Titel entführt den Spieler auf einen düsteren Planeten, wo Menschen und außerirdische Kreaturen um die Vorherrschaft kämpfen. Als furchtlose Tester haben wir uns für Sie mitten ins Getümmel gestürzt und den 3D-Schocker unter die Lupe genommen.

Die Hintergrundstory von Aliens vs. Predator (= AvP) basiert im wesentlichen auf der Handlung der lizenzgebenden Filme, ist aber anders als in Half-Life (deutsche Version) nebensächlich. Ein Konzern hat auf einem fremden Planeten eine Lebensform erschaffen, die sich unter dem Namen Xenomorph verselbständigt hat und jetzt den Menschen arg zusetzt. Während diese die unerwünschten Kreaturen vernichten wollen, versuchen die Aliens, die Herrschaft über den Planeten zu erringen. Zwischen den Fronten steht der Predator, ein Zwitterwesen, das einzig die Flucht von diesem schrecklichen Ort im Sinn hat.

Gefahr aus dem Weltall

Natürlich ist dies nicht so einfach, weil sich die Vertreter jeder Gruppe nicht grün sind und versuchen, den jeweiligen Feinden das Leben schwer und das Sterben leicht zu machen. In sechs unterschiedlichen Szenarien können Sie sich als Alien, Predator oder Space Marine heftige Schlachten mit den Gegnern liefern, die allzu häufig schlecht für Sie ausgehen.

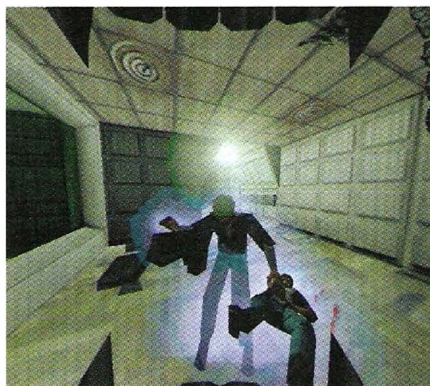
Denn eine besondere Tücke des Programms ist die miserable Speicherfunktion; erst wenn Sie einen ganzen Level durchgespielt haben, dürfen Sie den Spielstand sichern. Ungeübte 3D-Schützen werden hier erhebliche Probleme haben, denn selbst im niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade sind die Gegner ziemlich taff. Wie schon Projektleiter Jason Kingsley in einem Interview gegenüber der PC Games erklärte, wollte Rebellion eine echte Herausforderung schaffen. Zumindest dies ist hervorragend gelungen.

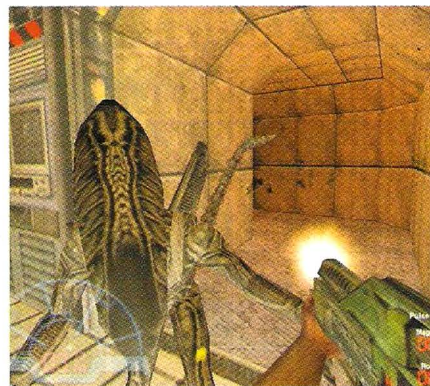
IM VERGLEICH

Unreal	92%
Half-Life (dt. Version)	91%
Reqiem	79%
Aliens vs. Predator	79%
Klingon Honor Guard	78%

Die Qualität von Unreal erreicht die AvP-Grafik nicht einmal im Ansatz, aber die Atmosphäre ist hier ähnlich beängstigend wie in dem Referenzshooter. Leider verfügt Rebellions Action-Spektakel über keine richtigen Handlungselemente, weshalb es sich weder gegen das ungewöhnliche Requiem noch gegen das storylastige Half-Life durchsetzen kann. Auch wegen der vergleichsweise kurzen Spielzeit und dem katastrophalen Speichermanagement gibt es Punktabzug. Einzig gegen das öde Klingon Honor Guard kann sich AvP dank originellen Designs und herausragender KI behaupten.


Die Gegner-KI ist ähnlich ausgereift wie in Half-Life: Einzelne Marines fliehen oder gehen in Deckung.


Blitzschnell können Sie sich als Alien auf Ihre Beute fallen lassen und diese mit einem Hieb umhauen.


Der Marine kann sich allein auf seine Feuerwaffen verlassen. Besonders effektiv ist der Granatenwerfer.

Dabei ist es völlig egal, für welche der drei Figuren Sie sich entscheiden, da es selbst der schnelle und wendige Xenomorph gegen die große Anzahl waffenstarrender Marines nicht leicht hat. Gelingt es Ihnen, im höchsten Schwierigkeitsgrad sämtliche Levels mit jeder Figur einmal durchzuspielen, dann gelangen Sie in insgesamt 15 Bonuslevels, die Ihnen noch einmal das Letzte abverlangen. In einem solchen Zusatzkapitel müssen Sie sich beispielsweise als Marine in einem knapp bemessenen Zeitraum durch eine Riesenhorde cleverer Aliens kämpfen, bevor einströmendes Giftgas alles Leben in diesem Abschnitt vernichtet. Demgegenüber wirken die Missionsziele der Hauptlevels recht einfallslos, denn sie lauten jedesmal: Go out there and kill all. Dennoch sind die Kämpfe sehr abwechslungsreich, da erstens die Gegner-KI äußerst leistungsfähig ist und zweitens die drei Spielfiguren über ganz unterschiedliche Kampftechniken verfügen. Der Marine schleppt einen Granatenwerfer, ein Maschinengewehr sowie Flammenwerfer und andere nützliche Geräte mit sich herum. So weit, so langweilig. Der Predator hingegen ist schneller als sein menschlicher Widerpart und kann sowohl verschiedene Schußwaffen als auch seine klingenbewehrte Hand sowie eine bumerangartige Wurfscheibe einsetzen. Am schnellsten ist der Alien: Er läuft nicht etwa schnurstracks auf seine Feinde zu, sondern beschreibt Zickzacklinien und klettert die Wände hinauf und hinunter. Zum Glück verfügt der Marine über einen Bewegungsmelder, sonst hätte er gegen diese Kreatur keine Chance. Diese kann ihre Feinde mit einem einzigen Schwanz- oder Krallenhieb niederstrecken. Beißt sie ihnen dann die Köpfe ab, gewinnt sie zusätzliche Lebensenergie und wird resistenter im Kampf.

Black & White

Spannung und Spaß von AvP sind nicht nur den unterschiedlichen Kampftechniken der Figuren zu verdanken, sondern auch deren verschiedenen Perspektiven und Sichtmodi. Als Marine tappen Sie ständig angstschlotternd durch dunkle Gänge und müssen im Falle völliger Finsternis sogar eine Phosphorkerze entzünden, um überhaupt etwas sehen zu können. Der Predator hat die Fähigkeit, sich unsichtbar zu machen, so daß er von seinen Feinden erst entdeckt ist, wenn er schon auf Klingenarmlänge herangekommen ist. Die Steuerung des Aliens ist am aufregendsten, da er im sogenannten Jagdmodus eine ungewöhnliche Schwarzweiß-Sicht hat, die ihm die Orientierung in völliger Finsternis ermöglicht. Zudem kann er über alle glatten Flächen laufen, also etwa an der Zimmerdecke über einem ahnungslosen Marine in Stellung gehen, um diesem im richtigen Augenblick in den Nacken zu springen. Wird er dabei verletzt, dann spritzt ätzendes Blut aus seinen Wunden, das seine Gegner töten kann.

Visionen

Drei Jahre lang mußten die Programmierer von Rebellion Polygonfiguren drechseln, Texturen streichen und Levels zimmern, bis sie sich endlich die letzten Pixelspäne von der Schürze kehren konnten. Allerdings verhält sich die Grafik von AvP zur überragenden Unreal-Optik wie eine Regalkombination von Ikea zu einer Schrankwand im originalen Jugendstil. Natürlich sind Ikea-Regale praktisch, hübsch und

ALIEN TRILOGY

Im Gegensatz zu den meisten anderen Ego-Shootern haben Sie hier die Wahl zwischen drei Spielfiguren. Die Unterschiede bei den Bewegungsmöglichkeiten, der Perspektive und der Kampftechnik sind enorm.

Space Marine




Als prototypischer Underdog muß er sich auf seine Waffen verlassen können.


Ein unbegrenzter Vorrat an Phosphorfackeln hilft ihm, sich im Dunkeln zurechtzufinden.

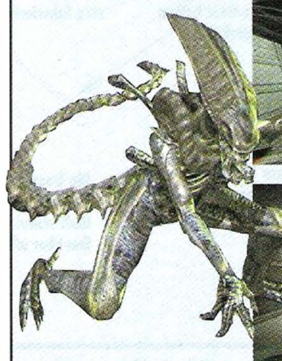
Predator




Ein einziger Hieb mit seiner Klaue reicht aus, um einen Marine in den Hades zu schicken.


Sein größter Vorteil ist die Fähigkeit, sich für Gegner unsichtbar machen zu können.

Alien




Dieses Geschöpf ist schnell, robust und kann behend über Wände und Decke flitzen.


Auch bei völliger Finsternis kann er sich im Navigationsmodus leicht orientieren.

TESTCENTER — Aliens vs. Predator

DIE GRAFIK

PERFORMANCE Auflösung: 640x480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium II/266			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *2	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Unterstützung über Glide v3.0
*2 Unterstützung über Direct3D
Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

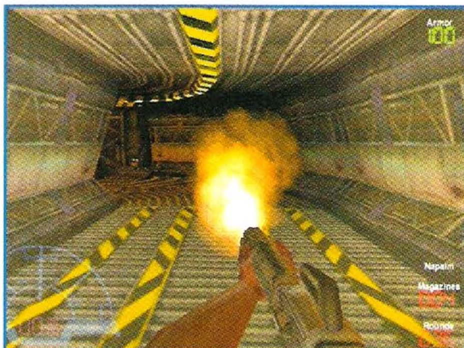
PERFORMANCE Auflösung: 800x600

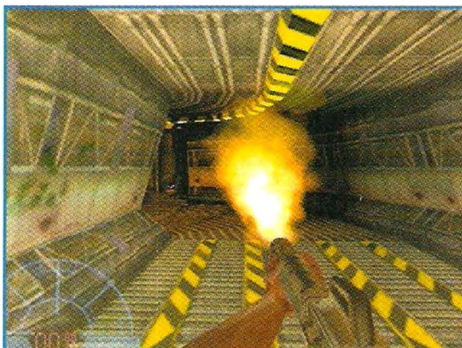
CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium II/266			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2 *1	Geht nicht	Unspielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *2	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Unterstützung über Glide v3.0
*2 Unterstützung über Direct3D
Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

DIRECT 3D

Ein Software-Modus existiert nicht, daher ist eine 3D-Karte notwendig.


640x480 Bildpunkte


800x600 Bildpunkte

TUNING

Im Spiel gibt es kaum Einstellungen, um mehr Performance zu erzielen, außer der Anpassung des Grafikmodus. Hier bietet sich vielleicht noch die Möglichkeit an, die Farbtiefe auf 16 Bit zu beschränken, sofern Ihre Karte in 3D überhaupt mehr als 16 Bit darstellen kann. Die Performance sinkt generell bei allen Karten, wenn 32 Bit dargestellt werden müssen. Wie bei jedem anderen Spiel sollten Sie möglichst wenige Programme im Hintergrund laufen lassen, da auf diese Weise weniger Systemressourcen verbraucht werden. Auch sollte Ihre Festplatte in regelmäßigen Abständen defragmentiert werden, um die Ladezeiten nicht unnötig zu verlängern.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Wegen des sehr hohen Schwierigkeitsgrades und der drei unterschiedlichen Spielmodi (Alien, Predator, Marine) braucht selbst ein erfahrener Spieler mindestens 12 Stunden. Nur ganz Hartgesottene dürften in den Genuß der insgesamt 15 Bonus-Levels gelangen.



TREIBER & BUGS

Die problemlos verlaufende Installation umfaßt ca. 150 MB auf Ihrer Festplatte. Anhänger von Vollinstallationen müssen knapp 280 MB auf Ihrem Rechner unterbringen. Ein aktuelles Direct-X und die neuesten Treiber für die Grafikkarten sind bei 3D-Spielen ohnehin Pflicht. Es traten fast keine Probleme mit den unterschiedlichen Grafikkarten auf. Nur auf der Riva 128 gab es kleinere Unstimmigkeiten mit dem Pausenmenü. So wurde kein Cursor für die Menüpunkte angezeigt, was die Bedienung nicht unbedingt einfach machte.

FEATURES

Anzahl der CDs: 1
Spielfiguren: Space Marine, Predator, Alien
Levels: Pro Spielfigur sechs verschiedene Levels sowie insgesamt 15 Bonuslevels
Schwierigkeitsgrade: 3
Waffen: abhängig von der jeweiligen Spielfigur
Grafik: Auflösungen bis 1024 x 768 sind möglich. Benötigt wird unbedingt eine 3D-Karte.
Musik: Der Soundtrack orientiert sich an der Filmmusik der Alien- und Predator-Filme.
Multiplayer: Es können bis zu 16 Spieler über Internet oder LAN gegeneinander antreten.

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen.

- \+ Man hat drei unterschiedliche Spielerfiguren zur Auswahl
- \+ Die Gegner-KI kann als äußerst leistungsfähig bezeichnet werden
- \+ Originelle Bewegungs- und Sichtmodi bei Alien und Predator
- \+ Die Atmosphäre ist wahrlich beängstigend
- − Die Levels sehen alle ziemlich gleich aus
- − Vermißt werden eine Handlung und Zwischensequenzen
- − Nur das Ende einer Mission kann vom Spieler gespeichert werden

STATEMENT



Zwar ist AvP kein neuer Meilenstein in der Geschichte des Action-Genres, eine originelle Abwechslung stellt der taffe 3D-Shooter aber sicherlich dar. Die unheimliche Atmosphäre der Alien-Filme wurde gekonnt eingefangen und sorgt neben dem taffen Gameplay für gruselige Kurzweil. Ganz spaßig ist die Option, als Außerirdischer mit einem Affenzahn die Decke entlangzulaufen und sich blitzschnell auf einen ahnungslosen Space Marine fallen zu lassen. Leider erschöpft sich darin auch schon das Besondere an dem Rebellions-Titel, denn weder kann das biedere Level-Design so recht begeistern noch sind die Spezialeffekte nur annähernd so brillant wie in Unreal. Deutlichen Punktabzug gibt es für die fehlende Speicherfunktion, die bei einem derart hohen Schwierigkeitsgrad eine regelrechte Zumutung ist. Für hartgesottene Action-Freaks könnte dies jedoch eine wirkliche Herausforderung darstellen.



Recht konventionell erscheint die Anzeige für den Gesundheitszustand des Marines. Die Zahl darunter gibt die Gesamtmenge der zur Verfügung stehenden Munition an.

Die Beleuchtung in den Weltraumbasen ist äußerst spärlich. Sie können sogar die wenigen Lampen mit einem gezielten Schuß oder einem Krallenhieb zerstören und so für perfekte Dunkelheit sorgen.

Die genaue Menge an Munition für die verschiedenen Waffen wird hier angezeigt.

Der Bewegungsmelder zeigt lebende Organismen in einer Entfernung von weniger als 30 Meter an. Ein Hochfrequenzsignal piept umso schriller, desto näher der Feind herankommt.

Der Marine ist die einzige Spielfigur, die über eine größere Auswahl an Waffen verfügt. Besonders effektiv sind der Granatenwerfer und die Smartgun, die über eine Zielerfassung verfügt.

zweckmäßig, aber sie bieten nicht die Originalität und handwerkliche Stabilität eines echten Designermöbels. AvP wirkt auf den ersten Blick wie ein etwas betagter id-Shooter, denn abgedrehte Ideen sucht man vergeblich im eher konventionellen Leveldesign. Die Spezialeffekte bieten ebenfalls nicht die schier unglaublichen Lichtorgien von Heretic 2 und man muß sich hier mit 08/15-Explosionen begnügen. Eine witzige Idee ist die Fülle an kleinen Lämpchen, die sich in den dämmerlichtigen Gängen befinden; deren Glühbirnen können Sie zerstören, was dem Alien taktische Vorteile bietet. Zudem zeigen sich Spuren abgefeuerter Granaten an den Wänden und viele Einrichtungsgegenstände wie beispielsweise die nervigen Fernsehgeräte können zerstört werden. Was die Grafik gehörig aufwertet, sind die verschiedenen Sichtmodi der Spielfiguren und die bizarre Brennweite des Alien. Zwar sind solche Effekte technisch genauso bei der Q2-Engine möglich, doch erscheinen sie in dem Weltraum-Schocker als besonders sinnvoll.

Jeder gegen jeden

Natürlich tragen die unterschiedlichen Fähigkeiten der drei Spielfiguren auch im Mehrspielermodus zum Gameplay bei, d. h. natürlich nur dann, wenn sich nicht alle Spieler für den Space Marine entscheiden. Bis zu 16 Zocker können über LAN oder Internet gegeneinander antreten, wobei der Server-Host jedoch auf eine Mindestanzahl von drei Mitspielern achten sollte, da die bislang verfügbaren Karten ziemlich groß sind. Wenn Sie sich einmal daran gewöhnt haben, über die Decke zu rasen, dann haben Sie als xenomorphe Kreatur einen leichten Vorteil gegenüber den Predatoren und Marines. Der superbe Soundtrack ist nicht separat abspielbar, aber wer nach dem Deathmatch eine Gänsehaut bekommen möchte, kann sich ja zusätzlich die Filmmusik des ersten Alien-Films zulegen.

Peter Kusenberg ■



Die Aliens sind unglaublich schnell und ein einziger Schwanzhieb kann tödlich sein. Werden sie getroffen, dann spritzt ätzendes Blut aus ihren Wunden.

STATEMENT



Als Aliens-Fan wurde ich schon alleine durch den Namen des Spiels magisch angezogen, mußte aber bald feststellen, daß hier die Person des hartgesottenen Actionspielers gefragt ist. Abgesehen davon hätte ich mir von Aliens versus Predator ein etwas ausgewogeneres Gameplay gewünscht. Denn egal ob man als Marine oder als Predator gegen die übermächtigen Alienhorden antritt, eine Chance hat man selten. Weder die Fähigkeiten des Predators noch die schwere Bewaffnung der Marines scheinen im Kampf gegen die Aliens von Bedeutung zu sein, so daß oft nur die Flucht hilft. Zusammen mit der Kombination aus hohem Schwierigkeitsgrad und fehlender Speicherfunktion hält sich lder langfristige Spielspaß in Grenzen.

SPECS & TECS

Software		Single-PC	1
Direct3D	●	ModemLink	2
3Dfx Glide	●	Netzwerk	16
AGP		Internet	16
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	
AMD K6-2	●	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM 4xCD-ROM, HD 128 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 400, 128 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 128 MB

VERGLEICHBAR MIT
Klingon Honor Guard, Requiem

RANKING

3D-Action	
Grafik	80%
Sound	86%
Steuerung	75%
Multiplayer	81%
Spielspaß	79%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Rebellion/EA
Preis	ca. DM 80,-

Commandos – Im Auftrag der Ehre

Nachschub rollt

Commandos revolutionierte mit erfrischend einfachen Ideen das gesamte Genre der Echtzeit-Strategie. Nach über zehn Monaten und 200.000 verkauften Spielen ist die Zeit reif für die von den Fans fieberhaft herbeigesehnten Zusatzmissionen. Das Warten auf Commandos 2 soll ja schließlich versüßt werden.

Vor einigen Monaten legte eine Umfrage unter *Commandos*-Spielern offen, was diese an dem Programm auszusetzen haben. „Zu wenige Waffen", „zu wenige Spielfiguren", „zu kurze Missionen", „zu schwierig", aber auch „zu einfach" waren die am häufigsten genannten Punkte. Mit *Commandos – Im Auftrag der Ehre* macht das spanische Softwarehaus Pyro Studios einen ersten Schritt, die Wünsche der Spieler zu erhören. Acht neue Missionen enthält das Zusatzpaket, das seinem Namen im übrigen nicht gerecht wird: Auch wer das Original *Commandos – Hinter feindlichen Linien* nicht




Der Marine ist oftmals die Schlüsselfigur einer Mission, da er als Einziger tauchen kann. Mit seiner Harpune kann er am Ufer stehende Wachen lautlos bekämpfen.

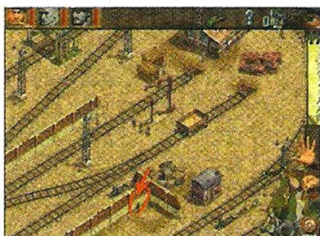
besitzt, erhält mit *Im Auftrag der Ehre* ein komplett funktionstüchtiges Programm.

Reine Ansichtssache

Das Spielprinzip hat sich erfreulicherweise nicht geändert. Jedes einzelne Mitglied des maximal siebenköpfigen Teams wird von dem Spieler gesteuert, um einerseits die Missionsziele zu erfüllen und andererseits unbeschadet zum Levelausgang zu gelangen. Im Gegensatz zu den üblichen Echtzeitstrategiespielen verfügt der Computer über kein Radarsystem und weiß somit nicht, wo sich die Figuren des Spielers gerade befinden. Allerdings sieht er alles, was seine untergebenen Soldaten sehen: Die über die gesamte Karte patrouillierenden Truppen haben jeweils einen eigenen Sichtbereich, innerhalb dessen sie Objekte wahrnehmen. Daß es dennoch alles andere als einfach ist, gegnerische Spielfiguren von hinten zu meucheln, liegt an dem guten Missionsdesign. Jeder Soldat ist wenigstens zeitweise im Sichtbereich eines seiner Kameraden, so daß manchmal nur wenige Sekunden zur Verfügung stehen, um ihn unschädlich zu machen und seinen Leichnam zu verstecken. Sieht einer der computergesteuerten Gegner einen Leichnam oder einen der Commandos, eröffnet er das Feuer und alarmiert unter Umständen seine Kameraden. Nur in Ausnahmefällen ist es daher sinnvoll, offensiv mit seinen Truppen die Gegner zu überrennen.

USK 16: Schöner morden

Stattdessen müssen die bis zu 200 Soldaten einzeln in Hinterhalte gelockt werden. Mit gezielten Steinwürfen oder einem ferngesteuerten Geräuschgeber werden die Truppen dazu verführt, ihre aktuelle Aufgabe zu vernachlässigen und in das offene Messer des Green Beret zu rennen. Auch Fußspuren oder Zigarettenschachteln dienen der Ablenkung des Gegners, eine Tierfalle, eine Giftspritze oder eine Harpune werden hingegen zum lautlosen Töten verwendet. Nicht in jeder Mission ist es notwendig, absolut geräuschlos vorzugehen. In diesem Fall kann man auf ein umfangreiches Waffenarsenal zurückgreifen, das Schußwaffen aller Reichweiten sowie etliche Explosivstoffe enthält. Das Vernichten sämtlicher Gegner ist natürlich nicht das


Eine Markierungsfunktion zeigt die Position der eigenen Spielfiguren an. Gerade bei hohen Auflösungen ist dies hilfreich.


Innerhalb des hellblauen Bereichs hat man völlige Kontrolle über den gefangen genommenen Gegner.

NEUE FEATURES

Neue Befehle, Gegenstände und ein gänzlich neuer Charakter erweitern die Möglichkeiten von *Commandos – Im Auftrag der Ehre*. Das ohnehin schon große Repertoire an Kombinationsmöglichkeiten der verschiedenen Commandos wird stark erweitert. So ergeben sich völlig neue Strategien im Kampf gegen die Wehrmacht.

Alle Charaktere:

Stein


Jeder Commando kann jetzt mit Steinen werfen. Wird ein Soldat getroffen, kann man das Opfer für kurze Zeit ablenken oder zu der Stelle locken, von der aus der Stein geworfen wurde.

Zigarettenpackung


Fast jeder eliminierte Gegner hat eine Schachtel Zigaretten bei sich, die ein Commando an sich nehmen kann. Wirft man eines dieser Päckchen in den Sichtbereich eines Soldaten, verläßt dieser seinen Posten, um die Zigaretten aufzuheben.

Marionettenfunktion


Gefesselte Soldaten können von einem beliebigen Commando zu Ablenkungszwecken mißbraucht werden. Dabei muß die „Marionette" stets in der Schußlinie des Commando bleiben. Mit einer Zeitschrift kann der Gefangene andere Soldaten ablenken.

Der Green Beret


Der Green Beret ist und bleibt der Mann fürs Grobe. Er kann nach wie vor Leichen und Fässer schleppen, sich eingraben, einen Locksender auslegen und lautlos mit dem Messer auf Jagd gehen. Zusätzlich kann er nun auch mit der Faust zuschlagen und Handschellen anlegen.

Faust und Handschellen


Niedergeschlagene Gegner bleiben eine kurze Weile am Boden liegen. Jeder bewußtlose Soldat kann dann vom Green Beret oder dem Spion mit Handschellen gefesselt werden. Gefangene Soldaten können danach von jedem Charakter als „Marionette" zur Ablenkung anderer Soldaten genutzt werden.

Der Fahrer


Der Fahrer trägt jetzt auch eine Keule mit sich herum, mit der er Gegner zu Fall bringen kann. Solange aber der Green Beret oder der Spion nicht in der Nähe sind, um den Soldaten zu fesseln, ist der Einsatz des Knüppels nicht sinnvoll. Wacht ein bewußtloser Soldat wieder auf, schlägt er nämlich sofort Alarm.

Spion


Der Spion ist nach wie vor einer der vielseitigsten Commandos im Spiel. Als deutscher Offizier verkleidet, kann er sich frei bewegen, Leichen tragen und seinen Opfern mit der Giftspritze zu Leibe rücken. Obendrein führt der Spion nun noch Handschellen, Äther und einen Kleiderbügel im Gepäck.

Äther


Ähnlich wie der Knüppel oder die Faust wirkt auch der Äther des Spions betäubend auf den Feind. Dank der Handschellen im Gepäck kann der Soldat an Ort und Stelle gefesselt werden.

Kleiderbügel


Auf Anregung vieler *Commandos*-Spieler wurde dem Spion eine neue Fähigkeit mitgegeben: Er muß sich jetzt nicht mehr unbedingt eine Uniform von der Wäscheleine stehlen, sondern kann gefesselten Soldaten die Kleidung abnehmen.

Der holländische Kontakt


In der letzten Mission des Add-Ons erhalten Sie Hilfe von dieser charmanten Untergrundkämpferin. Sie kann mit Hilfe ihrer weiblichen Reize die Aufmerksamkeit der Soldaten auf sich ziehen. Doch Vorsicht: In den Kreisen der Geheimpolizei ist der Kontakt bekannt und wird von Gestapo-Offizieren enttarnt.

AWARD PC Games

KONTAKT
In diesem Haus wohnt der belgische Kontakt. Nur mit Hilfe der Untergrundkämpferin können die Pläne gestohlen werden.

GESTAPO
Die Offiziere der Gestapo kennen den belgischen Kontakt und können ihn enttarnen!

GENERAL
Der General ist im Besitz der Pläne für die bevorstehende Ardennen-Offensive. Diese Dokumente gilt es zu stehlen.

ZUGBRÜCKE
Nur der Taucher kann an diesen Schalter gelangen, um für die anderen Commandos die Brücke zu schließen.

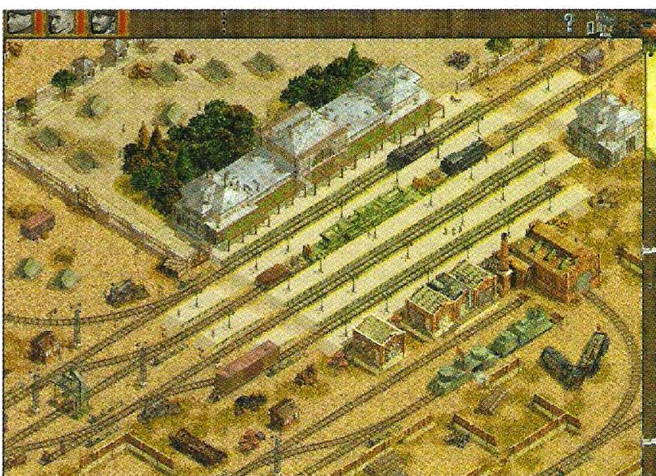
WACHEN
Diese Wachposten sind für die Commandos unerreichbar, da sie auf der Balustrade der Mühlen stehen. Hier kommt der Scharfschütze zum Einsatz.

TAUCHGERÄT
Das Tauchgerät muß mühsam erobert werden. Ohne die Flaschen können die Grachten nicht überwunden werden.

Ziel des Spiels. In den acht Missionen geht es vielmehr darum, Luftabwehrgeschütze oder eine Eisenbahnkanone zu vernichten, einen General zu entführen, einen Deserteur vor dem Erschießungskommando zu retten oder eine Flucht aus einem bestens bewachten Gefangenenlager zu organisieren. Die Einsatzgebiete haben ungefähr die vierfache Größe der Originalmissionen, so daß man ohne weiteres mehrere Tage für eine einzige Mission einplanen kann. Dennoch ist es den Missionsdesignern gelungen, den Abwechslungsreichtum des Programms deutlich zu erhöhen. Durch die neuen Spielobjekte, denen ein gesonderter Kasten gewidmet wurde, ergeben sich nämlich zahlreiche neue Taktiken. Beispielsweise lassen sich gefangen genommene Soldaten nun dazu zwingen, ihre eigenen Kameraden abzulenken und so den Commandos einen Weg freizumachen.

Evolution statt Revolution

Commandos – Im Auftrag der Ehre wurden einige weitere neue Features spendiert. So ist der Schwie-



In der Mitte dieses bestens bewachten Bahnhofs steht ein Bahngeschütz, das gesprengt werden soll. Bewegliche Waggons dienen bei Bedarf als Deckung.



Die Grafiken wurden komplett überarbeitet. Die Gebäude sind nun detaillierter, Vögel ziehen ihre Bahnen und Wasserflächen sind animiert.

TESTCENTER — Commandos – Im Auftrag der Ehre

DIE GRAFIK

PERFORMANCE Auflösung: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 233			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Riva 128	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rendition	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Power VR	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Nicht unterstützt
*2 Getestet wurde die 2D-Performance der Karten, eine Software-Wertung entfällt
Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 233			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Riva 128	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rendition	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Power VR	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Nicht unterstützt
*2 Getestet wurde die 2D-Performance der Karten, eine Software-Wertung entfällt
Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

SOFTWARE


640x480 Bildpunkte

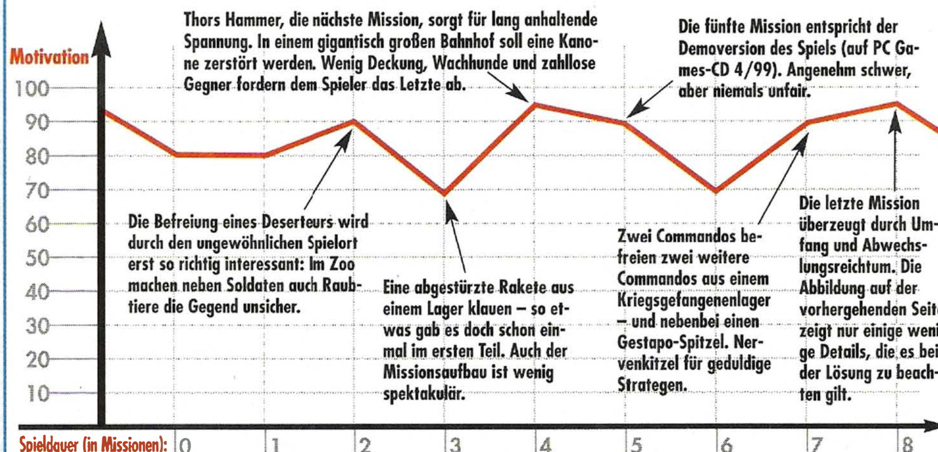
Die Grafik läßt sich stufenlos verkleinern und vergrößern, allerdings wird die Darstellung dabei deutlich unschärfer. Da die gesamte Landschaft mitsamt den Spielfiguren auf vorberechneten Bitmaps basiert, gibt es nur eine einzige Vergrößerungsstufe, in der die Grafik wirklich schön ist. In anderen Stufen erscheinen unschöne Schlieren oder es fehlen Details. Abhängig von der gewählten Auflösung werden dementsprechend unterschiedlich große Kartenausschnitte angezeigt. Eine Auflösung von 800x600 Bildpunkten stellt den optimalen Kompromiß aus Übersicht und Spielgeschwindigkeit dar.


800x600 Bildpunkte


1.024x768 Bildpunkte

DIE MOTIVATIONSKURVE

Die Qualität der Missionen von *Im Auftrag der Ehre* liegt durchweg oberhalb derjenigen aus dem ersten Teil. Lediglich die dritte und die sechste Missionen können inhaltlich nichts Neues bieten.



TREIBER & BUGS

Beim Setup haben Sie die Wahl zwischen einer Normalinstallation von 148 MB oder der Vollinstallation mit 285 MB. Auf Wunsch wird das unbedingt benötigte DirectX und DirectMedia gleich mit auf Ihre Festplatte kopiert. Die Ladezeiten sind schon mit der normalen Installation sehr gut. Es besteht also keine Veranlassung, die Festplatte unnötig zu füllen. Während des Dauertests sind keine Treiberprobleme oder ähnliche Fehler aufgetreten.

TUNING

Falls Ihnen *Commandos – Im Auftrag der Ehre* auf Ihrem Rechner zu langsam ist, sollten Sie als erstes die Auflösung reduzieren. Auch Hintergrundprogramme sind der Spielperformance nicht unbedingt zuträglich. Jedes Programm, das Sie beispielsweise in Ihrer Taskbar unten rechts als Icon sehen, verbraucht wertvolle Systemressourcen. Falls Sie über wenig Hauptspeicher verfügen, sollten Sie unbedingt auf eine defragmentierte Festplatte achten, da sonst das Auslagern auch noch zusätzlich verzögert wird.

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

+ **Sehr umfangreiche und extrem abwechslungsreiche Missionen**
+ **Verbesserte Grafiken bei kaum gestiegenen Hardware-Anforderungen**
+ **Neue Waffen und Werkzeuge erlauben zusätzliche Strategien**
+ **Trotz der Notwendigkeit umfangreicher Planungen niemals langweilig**
− **Die eigenen Einheiten sind noch immer völlig unselbständig**
− **Erweiterte Fähigkeiten machen alle Commandos universell einsetzbar**
− **Die neue und unlogische Tastaturbelegung erfordert eine Umgewöhnung**
− **Unnötig komplizierte Technik der Multiplayer-Spiele**

STATEMENT

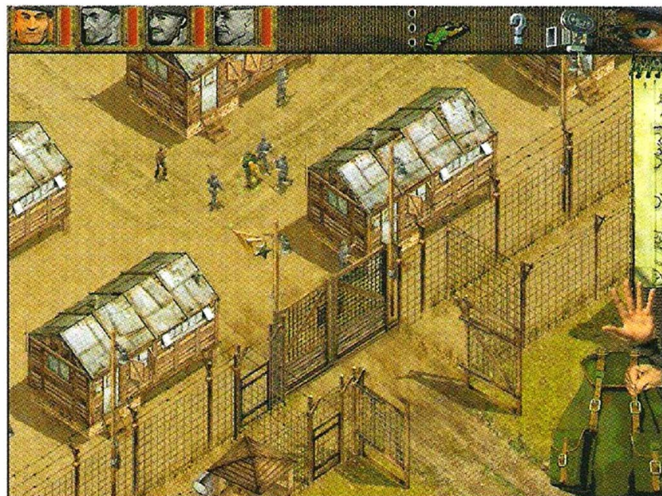


Wer schon bei *Commandos* keinen Auftrag hatte, der dürfte an *Im Auftrag der Ehre* stellenweise verzweifeln. Schon das bloße Überscrollen der riesigen Karten zu Missionsbeginn nötigt selbst gestandenen Berufskritikern einen Heidenrespekt ab: Was Ihnen hier an taktischem Kalkül und Um-die-Ecke-Denken (im wahrsten Sinne des Wortes) abverlangt wird, ist schon eine Klasse für sich – und uns einen PC Games-Award wert. Die acht extrem vielfältigen Einsätze sind dermaßen knackig, daß ich richtig froh bin, daß in unserer Tips-&-Tricks-Abteilung bereits an einer umfangreichen Komplettlösung gearbeitet wird. Wenn's Ihnen genauso geht, dann steht Ihnen PC Games in der nächsten Ausgabe Gewehr bei Fuß zur Seite. Besondere Würdigung verdienen die unerreicht detailreichen Animationen und Landschaften: Mehr als je zuvor kredenzt *Commandos* die mit Abstand beste Grafik im Strategiesektor und wird in diesem Jahr allenfalls noch von *Age of Empires 2* getoppt. Im Auftrag der Ehre – Ehrensache für alle *Commandos*-Fans. Jenen, die es erst noch werden wollen, würde ich empfehlen, zunächst *Commandos – Hinter feindlichen Linien* auszuprobieren.

IM VERGLEICH

Commandos: IADE	92%
Commandos	91%
Delta Force	79%
Jagged Alliance	75%
Seal Team	48%

Wer die Ruhe eines rundenbasierten Spielprinzips bevorzugt, um seine Strategien zu planen, ist mit *Jagged Alliance* nach wie vor bestens beraten. Steht Ihnen der Sinn mehr nach Action, ist NovaLogics *Delta Force* eine gute Wahl. Wer aber mit dem außergewöhnlichen Spielprinzip von *Commandos* glücklich geworden ist, findet in dem Missionspaket *Im Auftrag der Ehre* einen würdigen Nachfolger. Trotz der geringen Anzahl der Missionen erhält man mit dem Spiel jede Menge Spielspaß und eine noch höhere Herausforderung an das taktische Denkvermögen.



Ein doppelter Maschendrahtzaun umgibt das Gefangenenlager, in dem zwei Kameraden festgehalten werden. Wachen und Hunde sichern das Gebiet bestens ab.

rigkeitsgrad nun in den zwei Stufen „hoch" und „höher" wählbar, ein erweitertes, interaktives Tutorial führt besser in die Bedienung des Programms ein und sogar eine weitere Spielfigur wurde in das Programm aufgenommen. Dabei handelt es sich um eine holländische Untergrundkämpferin, die mit ihren weiblichen Reizen die Blicke der Gegner auf sich zieht. Tiefergreifende Neuerungen sucht man jedoch vergebens. Vor allem die Selbständigkeit der Spielfiguren liegt nach wie vor bei Null, selbst in größter Gefahr stehen sie tatenlos herum und harren der Dinge, die da kommen mögen. Auch die Zusammenstellung des Teams wird nach wie vor vom Programm festgelegt, der Spieler hat darauf keinerlei Einfluß. Optisch hat sich hingegen einiges getan. Zwar ist die Landkarte noch immer nicht drehbar, der Detailreichtum der Gebäude und Landschaften wurde jedoch drastisch erhöht. Zusätzlich wurden die Karten mit (spielerisch unnützen) Lebewesen gefüllt. So laufen im Zoo Löwen durch die Gehege und Möwen kreisen über einer Kanalinsel. Auch eine Hintergrundmusik wurde integriert, die durch ihre zurückhaltenden Melodien die Spielatmosphäre unterstützt und dennoch nicht die Konzentration des Spielers stört.

Harald Wagner ■

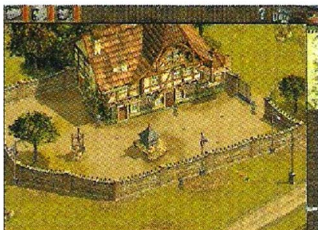
STATEMENT



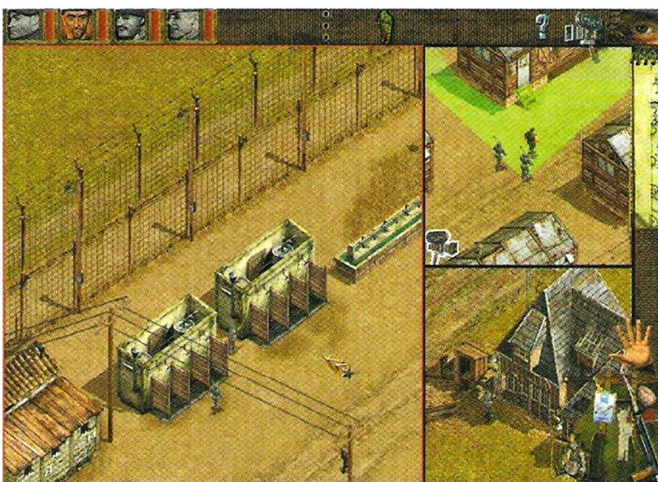
Auch das Missionspaket von *Commandos* wird wieder zahllose Strategen wochen- oder monatelang vor den Bildschirm fesseln. Die acht neuen Missionen stellen höchste Ansprüche an das taktische Denken und erzeugen erstaunlicherweise dennoch jede Menge Spannung und Kurzweil – und das über Wochen hinweg. Durch die neuen Waffen und Werkzeuge der Spielfiguren sind völlig neue Taktiken möglich und endlich sind alle Einheiten fast universell einsetzbar. Beides erhöht den Spielspaß, weil damit die Anzahl der möglichen Lösungswege steigt. (Was aber keineswegs bedeutet, daß die liebevoll gestalteten Missionen einfach wären.) Was das Programm zu einem Pflichtkauf macht, ist auch das Preis-Leistungs-Verhältnis. Ein komplettes Spiel für etwas mehr als den halben Normalpreis kann man uneingeschränkt empfehlen.



Die neuen Me-262 auf dem schwach bewachten, aber sehr unübersichtlichen Flugfeld müssen gesprengt werden.



Animationen wie beispielsweise die Hühner auf diesem Bauernhof erhöhen den Realismus der Landschaftsgrafiken.



Der Bildschirm läßt sich in bis zu sechs Fenster aufteilen, die jeweils einen eigenen Ausschnitt der Landschaft oder die Umgebung einer Spielfigur anzeigen können.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
	Direct3D	ModemLink	-
	3Dfx Glide	Netzwerk	6
	AGP	Internet	6
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 148 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 285 MB

VERGLEICHBAR MIT
Commandos, Jagged Alliance

RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	84%
Sound	74%
Steuerung	76%
Multiplayer	95%
Spielspaß	92%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Eidos Interactive
Preis	ca. DM 60,-

Silver

Trügerischer Schein



Infogrames hat sich eine Menge vorgenommen. Nach über drei Jahren Entwicklungszeit soll Silver ein actionorientiertes Rollenspiel der Superlative werden, das unter anderem durch seine epische Geschichte und eine einzigartige Kampfsteuerung überzeugt. Doch stellt das Resultat wirklich mehr dar als die vielzitierte Mischung aus Diablo, Final Fantasy VII und Myst?

In Jarrah ist die Welt in Ordnung. Hier sind Männer noch Kerle, die mit dem Schwert besser umgehen können als mit dem Wort, und ihre Frauen sind scheue, rehäugige Wesen, die ihren Gatten treu zur Seite stehen. In letzter Zeit ist doch wird das idyllische Leben der Einwohner überschattet von den Plänen des bösen Zauberers Silver. Um an mehr Macht zu kommen, hat dieser einen Pakt mit den Herrschern der Unterwelt geschlossen. Damit er seinen Teil der Abmachung erfüllen kann, läßt er sämtliche Frauen des Landes entführen, um sie seinen Verbündeten zu opfern – bis auf eine. Gleichzeitig hat sich der Übeltäter nämlich noch in den Kopf gesetzt, zu heiraten. Was läge da näher, als die Gunst der Stunde zu nutzen und eine der geraubten Frauen für sich selbst zu „reservieren"?

Frauenraub

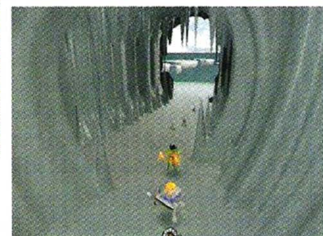
Eine der unfreiwilligen Heiratskandidatinnen ist Jennifer, die Angetraute des jungen Helden David. Als dieser von seiner Geliebten getrennt wird, sieht er nur einen Ausweg: Mit seinem Großvater macht er sich auf die Suche nach Silver, um die Frauen des Landes zu befreien, bevor der Bösewicht die schicksalhaften Worte „Hier ist dein Herzblatt" sagen kann. Zu Beginn seiner Reise ist David ein unerfahrener Kämpfer, der auf die Hilfe seines Opas angewiesen ist. Der rüstige Alte unterweist ihn im Umgang mit dem Schwert und steht seinem Enkel auch in den ersten Kämpfen noch hilfreich zur Seite. Bald jedoch sorgt ein harter Schicksalsschlag dafür, daß die beiden getrennt werden. David steht somit erst einmal alleine da und muß sich ohne Unterstützung in Jarrah zurechtfinden. Im Laufe der Zeit führt ihn seine Reise durch trügerisch ruhige Wälder, karge Vulkanlandschaften, Eishöhlen und Städte, in denen sich anscheinend die gesamte Bevölkerung gegen ihn verschworen hat. David wird durch düstere Labyrinthe irren und dort Monstern aus Stein und Lehm begegnen, in einer riesigen Bibliothek von vorwitzigen



Dumm gelaufen! Der Eisdrache hat Davids Mitstreiter eingefroren und nun ist der Held auf sich allein gestellt. Nur mit Magie kann man das Biest bändigen.



Silver verfügt über eine ungewöhnliche Steuerung bei Kämpfen, die dem Spieler zu Beginn ausführlich erklärt wird.

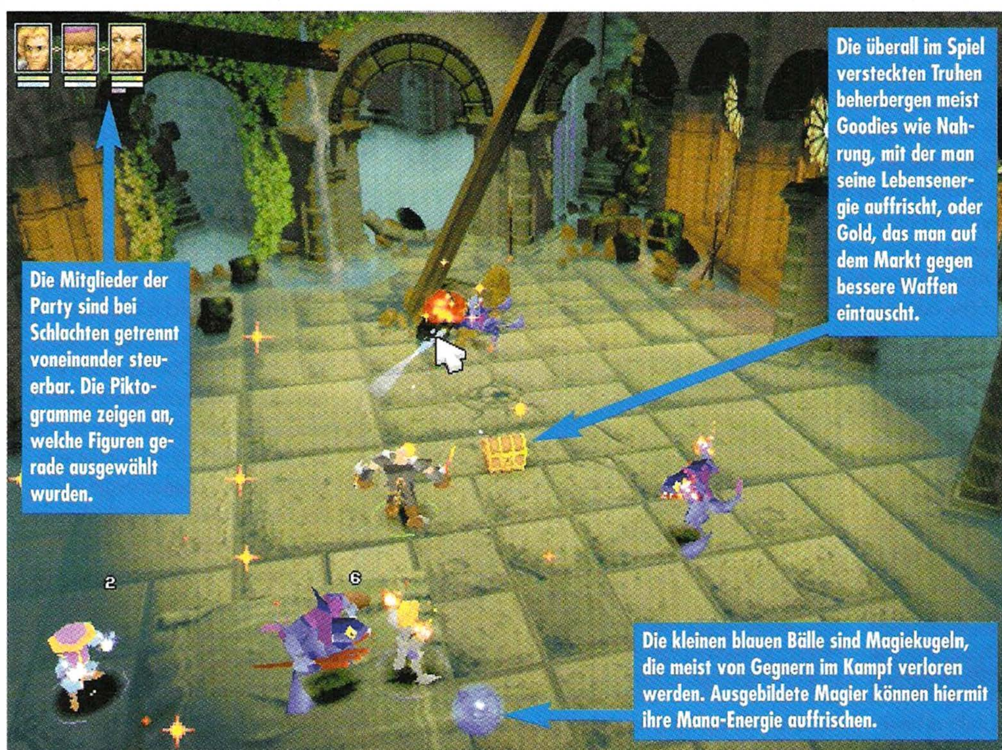


Die Figuren erinnern an die Charaktere aus Final Fantasy VII, wirken aber in den detaillierten Hintergründen etwas pixelig.

roten Kobolden gepiesackt werden und in einem Schloß einem Eisdrachen gegenüberstehen. Bei einer solchen Vielzahl unterschiedlicher Gegner wäre auch der abgebrühteste Held nach kürzester Zeit reif für die Rente – und so dauert es nicht lange, bis David nach dem Verlust seines Großvaters erneut Gesellschaft bekommt. Auf seinem Weg durch Jarrah begegnen ihm immer wieder Einwohner, die sich mit ihm verbünden, da sie mit dem Magier ebenfalls noch eine Rechnung offen haben. Höchstens zwei Gleichgesinnte kann man in seine Party aufnehmen, die dann in Auseinandersetzungen mit dem Feind getrennt voneinander zu steuern sind. Je mehr Gegner David besiegt, desto höher steigen seine Erfahrungswerte, die sich günstiger auf seine Kampf- und Zauberfähigkeiten auswirken. Um am Ende dem Oberbösewicht gegenübertreten zu können, muß der Held acht magische Kugeln aufsammeln, die ihm zusätzliche Zaubersprüche verleihen. Der geschickte Einsatz dieser Spells ist bei vielen Endgegnern unerläßlich, da sich diese durch Schwerter oder Bögen kaum bezwingen lassen. Weniger starke Handlanger Silvers oder Schlachten von größerem Ausmaß wird man eher mit konventionellen Mitteln schlagen. Man startet mit einem einfachen Schwert. Bald findet David größere und mächtigere Waffen wie eine doppelseitige Streitaxt oder ein magisch aufgeladenes Eisschwert. Auch für den Fernkampf ist er schon nach kurzer Zeit mit Schleudern oder Pfeil und Bogen bestens ausgerüstet. Besonders bei Auseinandersetzungen von Mann zu Mann offenbart sich eines der interessantesten und innovativsten Features, die das Spiel zu bieten hat: der Schwertkampf per Maussteuerung.

Der Schwertarm

Infogrames hat sich für *Silver* ein Steuerungssystem einfallen lassen, mit dem man eine Vielzahl unterschiedlicher Angriffs- und Ausweichmanöver lediglich mit der Maus und einer einzigen Taste auf dem Keyboard durchführen kann. Die Entwickler nennen dies den „Schwertarm". Mit einem Druck auf die STRG-Taste wechselt David in den Kampfmodus und zückt seine Waffe. Abhängig davon, in welche Richtung Sie nun die Maus bewegen, vollführt er die unterschiedlichsten Attacken. Eine Bewegung nach oben verursacht einen Ausfallschritt nach vorne; ziehen Sie das Steuergerät nach unten, veranlaßt dies den Helden, eine pirouettenhafte Drehung um 180 Grad zu vollführen. Des Weiteren kann David nach links und rechts ausschlagen oder (durch die zusätzliche Betätigung der linken Maustaste) zur Sei-



Die überall im Spiel versteckten Truhen beherbergen meist Goodies wie Nahrung, mit der man seine Lebensenergie auffrischt, oder Gold, das man auf dem Markt gegen bessere Waffen eintauscht.

Die Mitglieder der Party sind bei Schlachten getrennt voneinander steuerbar. Die Piktogramme zeigen an, welche Figuren gerade ausgewählt wurden.

Die kleinen blauen Bälle sind Magiekugeln, die meist von Gegnern im Kampf verloren werden. Ausgebildete Magier können hiermit ihre Mana-Energie auffrischen.

STATEMENT



Nach dem Schreck über die kitschige Anfangsphase konnte ich mich mit *Silver* doch anfreunden. Unter der meterdicken Schicht Pathos ist ein fesselndes Fantasyepos vergraben, das nach einiger Zeit sogar selbstironische Momente offenbart. Echte Rollenspiel-Freaks werden sich natürlich mit Grauen von den Echtzeitkämpfen abwenden. Auch das unpraktische Speicherpunkt-System hätte man besser lösen können. Insgesamt überwiegen die positiven Aspekte im Gameplay. Besonders die Kämpfe machen durch die ungewöhnliche Steuerung eine Menge Spaß. Wer schnelle, direkte Hack-and-Slay-Action schätzt, wird bei *Silver* mit einer optisch überzeugenden und inhaltlich fesselnden Fantasy-Sage belohnt.

TESTCENTER — Silver

DIE GRAFIK

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Software	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

TUNING

Silver stellt nur bescheidene Ansprüche an den Rechner. Falls doch Tuning nötig sein sollte, bleiben nur die Standardmaßnahmen, da *Silver* keine Tuningmöglichkeiten bietet. Das Beenden von Hintergrundprogrammen hat sich zu diesem Zweck schon immer bewährt.

FEATURES

Anzahl der CDs: 2

Größe der Party: Bis zu 3 Mitglieder

Anzahl der Locations: 266

Anzahl der NPCs: 50 interaktive Figuren und 75 Gegner

Anzahl der Waffen: 16 Nah- und Fernkampfwaffen

Anzahl der Zaubersprüche: 8, jeder mit 3 Stärkegraden

Speichermöglichkeit: Nur nach Erreichen eines Savepoints

Sound: Insgesamt 2 Stunden musikalische Untermalung

Spielverlauf: Nicht linear

Schwierigkeitsgrade: 1

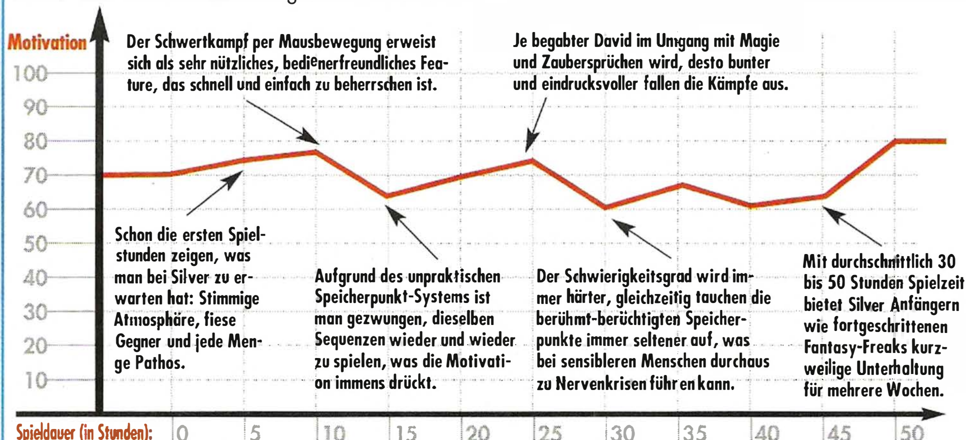
PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- (+) Breit angelegte Hintergrundstory mit epischem Ausmaß
- (+) Sehr schön gerenderte Landschaftsgrafiken für über 250 Orte
- (+) Drei Mitglieder einer Party können getrennt gesteuert werden
- (+) Originelles Schwertkampfsystem per Mausbewegung
- (+) Dramatischer Soundtrack, der sich dynamisch dem Geschehen anpaßt
- (+) Mit den deutschen Synchronstimmen von Nicholas Cage und Meg Ryan
- (−) Stellenweise sehr pathetischer Tonfall, der unfreiwillig komisch wirkt
- (−) Die Spielfiguren wirken in den Hintergründen pixelig und zu klein
- (−) Bei Kämpfen ist es nicht möglich, die Flucht zu ergreifen
- (−) Nur nach Erreichen eines Speicherpunktes kann man den Spielstand sichern

DIE MOTIVATIONSKURVE

Das größte Problem bei Silver ist das Speicherpunkt-System. So spannend die Geschichte auch ist – auf Dauer schlägt es enorm auf die Motivation, immer wieder dieselben langen Wege zurücklegen zu müssen, nur weil man bei einem besonders starken Gegner mehrere Anläufe braucht.



te springen. Gelegentlich lernt der Krieger auch andere Kämpfer kennen, die ihm besondere Schläge beibringen. Diese werden dann als Spezialmanöver im Inventar verzeichnet und können zusätzlich zu den Standardattacken angewählt werden. Das alles mag kompliziert klingen, erwies sich aber im Test als ausgesprochen schnell zu erlernen. Schon nach kurzer Zeit ist einem die ungewöhnliche Handhabung buchstäblich in Fleisch und Blut übergegangen und man fragt sich, warum ein solches Feature nicht schon viel früher erfunden wurde. Auch alle anderen Aktionen lassen sich übrigens bequem mit der Maus bewerkstelligen. Ein kurzer Klick auf ein Party-Mitglied öffnet ein kleines Menü, das nicht nur Zugang zum Inventar bietet, sondern auch andere Auswahlbildschirme für Zaubersprüche oder spezielle Kampfarten zugänglich macht. Ein Blick auf die aktuellen Charakterwerte ist ebenfalls jederzeit möglich. Auf diese Weise verliert man auch in brenzligen Situationen nicht den Überblick – was angesichts der permanenten Action auch dringend nötig ist.

Diablo im Myst-Land

Da es im Spiel nicht möglich ist, einen Schauplatz zu verlassen, bevor man ihn von allen Widersachern „gereinigt" hat, ist eine Flucht unmöglich. Man kämpft sich also permanent durch die über 250 Orte und haut auf alles und jeden ein, der nicht zur eigenen Gruppe gehört, was schon nach kurzer Zeit stark an das Gameplay anderer Hack-and-Slay-Rollenspiele wie *Diablo* erinnert. Da die meisten Feinde bevorzugt in Gruppen angreifen, arten solche Situationen oft in schweißtreibende Hektik aus. Während man David gerade in einem harten Kampf steuert, muß man gleichzeitig dafür sorgen, daß die anderen Party-Mitglieder ausreichend mit Lebensenergie und Zauberkraft versorgt sind. Versucht man gleichzeitig noch, seine Verbündeten so zu positionieren, daß beispielsweise eine Fernkämpferin an exakt der Stelle steht, an der ihre Fähigkeiten optimal genutzt werden, hat man buchstäblich alle Hände voll zu tun. Auch ein anderer Vergleich machte schon im Vor-



An diesem prächtigen Lichteffekt sollte man sich nicht zu lange erfreuen. Die Lichtsäule erzeugt einen boshaften Riesenkobold.



Besonders die Landschaften sind optisch abwechslungsreich und detailliert gestaltet, wie zum Beispiel diese Eishöhle.

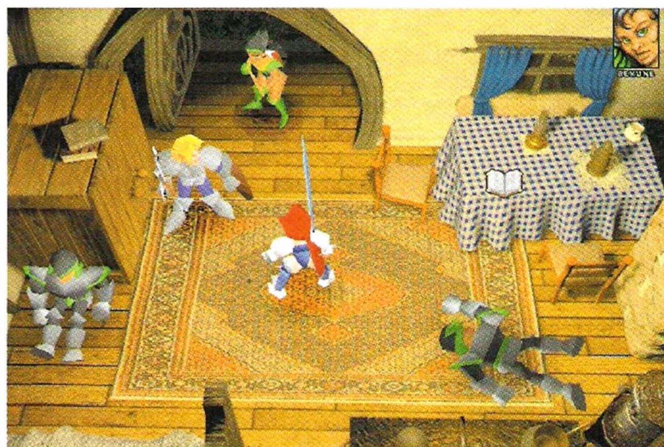
DIE SCHLACHT PER MAUSKLICK

Wie in *Diablo* liegt auch bei *Silver* der Schwerpunkt auf Echtzeitkämpfen mit magischen und konventionellen Waffen. Durch die Steuerung mit der Maus lassen sich eine Vielzahl verschiedener Angriffe einfach und schnell abwickeln.



feld der Veröffentlichung die Runde: *Final Fantasy VII*. Tatsächlich ähneln die Einwohner von Jarrah stark den Figuren aus Eidos' letztjährigen Manga-Epos. Während die Schauplätze aus grandios gerenderten Standbildern bestehen, werden die Spielfiguren als Polygongebilde in diese Kulissen hineingesetzt. Der Nachteil bei dieser Vorgehensweise ist, daß die Hauptpersonen in den prächtigen Landschaften oft wie Fremdkörper wirken, da sie sehr grob und im Verhältnis zu den Hintergründen zu klein erscheinen. Auch am Gameplay gibt es leider Entscheidendes zu bemängeln. *Silver* bietet nur einen verfügbaren Schwierigkeitsgrad – und der ist schon bei den ersten größeren Kämpfen sehr hoch. Besonders die Endgegner, die immer dann auftauchen, wenn man einen weiteren Handlungsstrang entdeckt, sind eine harte Nuß. Dummerweise ist es nicht möglich, vor einer solchen Prüfung den Spielstand zu sichern. Die Designer haben stattdessen an verschiedenen Stellen im Spiel sogenannte Speicherpunkte eingerichtet, die oft meilenweit von den entscheidenden Feinden entfernt sind. In der Praxis bedeutet dies, daß man einen Großteil seiner Zeit damit verbringt, längst bekannte Strecken wieder und wieder abzuklappern, weil man den entscheidenden Levelboß nicht besiegen konnte. Spätestens wenn sich eine solche Situation zum drittenmal wiederholt, wird sich bei weniger nervenstarken Spielern Frust einstellen. Auch am Sound werden sich die Geister scheiden. Während der orchestrale Soundtrack noch recht reizvoll ist und sich dem Spielgeschehen in seiner Intensität anpaßt, sind viele Dialoge derart übertrieben dramatisch ausgefallen, daß sie unfreiwillig komisch wirken.

Andreas Sauerland ■



In einer einsamen Berghütte trifft David auf Vivienne, eine kämpferische Amazone, die sich dem Helden auf seiner Jagd nach Silver gerne anschließt.

IM VERGLEICH

Diablo	90%
Rückkehr nach Krondor	85%
Silver	81%
Final Fantasy VII	75%
Lamentation Sword	39%

Silver einem bestimmten Genre zuzuordnen, ist nicht ganz einfach. Obwohl es rein optisch durchaus an ein klassisches Rollenspiel erinnert, geben die zahlreichen in Echtzeit ablaufenden Kämpfe dem Spiel einen starken Action-Einschlag. Vergleichbar wäre beispielsweise der Klassiker *Diablo*, der aber deutlich weniger Interaktionsmöglichkeiten bietet und linearer abläuft. Auch der Vergleich mit *Final Fantasy VII* hinkt ein wenig, weil hier die Kämpfe rundenbasiert stattfanden.

STATEMENT



Final Fantasy VII litt unter klobigem Figurendesign und konnte in puncto Grafik seine Konsolenherkunft nicht verleugnen. Auch *Silver* ist nicht so schick gestaltet wie etwa *Return to Krondor*, kann dafür aber mit einer fesselnden Story aufwarten. Umfangreiche Zwischensequenzen, spannende Echtzeit-Kämpfe und eine benutzerfreundliche Steuerung ermöglichen eine hohe Langzeitmotivation. Aufgrund unnötiger Mängel hat *Silver* jedoch keine Chance, einem *Baldur's Gate* den Rang abzulaufen. Weder gibt es eine ordentliche Speicherfunktion noch verfügt der Infogrames-Titel über einen Mehrspielermodus. Wer jedoch nach solchen Kämpfen im Manga-Look lechzt, dem sei *Silver* wärmstens ans Herz gelegt.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
	Direct3D	ModemLink	-
	3Dfx Glide	Netzwerk	-
	AGP	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	-
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 150 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/333, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 200 MB

VERGLEICHBAR MIT
Diablo, Final Fantasy VII

RANKING

Action-Rollenspiel

Grafik	81%
Sound	82%
Steuerung	80%
Multiplayer	–%
Spielspaß	81%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. DM 80,-

Recoil



Action mit farbenprächtigen Effekten.

Die Maschinen haben die Herrschaft über die Erde ergriffen. Die Menschen sind zum größten Teil zu Internet-Zombies mutiert; nur eine kleine Gruppe leistet noch erbitterten Widerstand und hat zu diesem Zweck einen Panzer organisiert, der als einziger auf der Welt noch kein Eigenleben hat. Was klingt wie das Drehbuch zum schlechtesten Sciencefiction-Film aller Zeiten, ist in Wirklichkeit die Story von *Recoil*, einem grafisch opulenten Actionshooter von Electronic Arts. In sechs umfangreichen Kampagnen schwingen Sie sich hinter das Steuer des Panzers und schießen sich Ihren Weg durch das von Gegnern bevölkerte Terrain frei, wozu Ihnen im Laufe des Spiels 18 Waffen – von der Laserkanone bis zur Napalmbombe – zur Verfügung stehen. Zerstörte gegnerische Fahrzeuge hinterlassen Goodies wie zusätzliche Schilde oder Munition. Gelegentlich eingestreute Puzzles mit Schaltern oder Energiebarrieren lockern das arcadelastige Geschehen auf. In späteren Levels läßt sich der Panzer in ein Multifunktionsvehikel verwandeln, mit dem dann auch unter Wasser oder in der Luft gekämpft werden kann. Optisch lebt *Recoil* von den sehenswerten Lichteffekten, die vor allem in späteren Kampagnen durch stärkere Waffen immer bunter und bombastischer werden. Gewöhnungsbedürftig ist allerdings die Steuerung, da der Panzer mit den Richtungstasten, der Geschützturm aber gesondert mit der Maus bewegt wird, was in hektischen Gefechten oft zu Verwirrung und wiederholten Fehlmanövern gegen Begrenzungsmauern führt. (as) ■

RANKING

Spielspaß 77%

INFO
Electronic Arts, Action,
Preis: ca. DM 80,-

Eliminator



Hinter jeder Ecke harsche Grafik-Fehler.

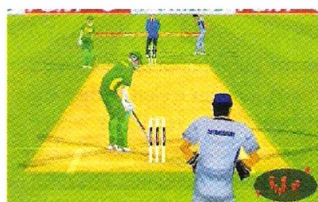
Nach einem opulenten, aber völlig sinnlosen Intro steuern Sie in diesem Arcarde-Racer eine Art Dosenöffner durch ödeste Tunnel und über triste Straßen einer vermeintlich futuristischen Welt. Alle paar Meter stoßen Sie auf bunte Selbstschußanlagen, die Sie natürlich zu Klump schießen müssen. Während die 3D-Grafik Abwechslung und Details völlig vermissen läßt, ist die Steuerung eine Katastrophe. Der Soundtrack haut einem faustdick belanglose Hintergrundmusik auf die Ohren. (pk) ■

RANKING

Spielspaß 18%

INFO
Psygnosis, Arcade,
Preis: ca. DM 80,-

Brian Lara Cricket



Krokettieren bei Wind und Wetter.

Hierzulande ist die Begeisterung für Krocket kleiner als fürs Sackhüpfen. Daran wird auch dieser Titel nichts ändern, denn neben popeligen Hintergrundbildern und läppischen Animationen taugt die Steuerung nicht für 50 Pfennig. Dem Spiel zugute halten muß man seine authentischen Off-Kommentare, 16 Kameraperspektiven und die hübsch gestalteten Figuren. Damit erreicht Brian Lara Cricket jedoch nicht die Qualität des letztjährigen Codemasters-Hits *Colin McRae Rally*. (pk) ■

RANKING

Spielspaß 36%

INFO
Codemasters, Sportspiel,
Preis: ca. DM 80,-

Deer Hunter 2



Es gibt neun verschiedene Jagdwaffen.

Pixelhirschjäger dürfen wieder durchladen, denn endlich ist der Nachfolger des Megasellers *Deer Hunter* als englischsprachige Version hierzulande erhältlich. Sie dürfen jetzt in Ihre Gummistiefel schlüpfen, die Schrotflinte über die Schulter werfen und den Geländewagen aus der Garage holen. Dann fahren Sie in eines von zwölf Jagdrevieren der USA und machen sich auf die Suche nach dem begehrten Wild. Um die arglosen Tierchen aufzustöbern, stehen Ihnen 13 Hilfsmittel zur Verfügung. Darunter befindet sich nicht nur ein Fernrohr, sondern auch ein Hirschgeweih, mit dem man wohl sehr dumme Viecher anlocken kann. Wie schon im ersten Teil dauert es häufig eine ganze Weile, bis Sie die ersten Spuren in den Matsch-Texturen entdecken. Dann können Sie Ihre Knarre zur Hand nehmen und hoffen, daß Ihnen bald ein Rehkitz vor den Lauf flitzt. Haben Sie Bambi den Garaus gemacht, können Sie die Trophäe in den Sack packen und nach weiteren Opfern Ausschau halten. Was Sie dann sehen, ist allerdings weniger reizend, denn die Grafik ist wirklich unter aller Wildsau. Geboten werden die schnarchnasigste Effekte in einer Landschaft, die kaum einfallsloser hätte gestaltet werden können und jegliche Details vermissen läßt. Dazu paßt das stets gleiche Gemurmel der Spielfigur und die armselige Geräuschkulisse, die aus Gekeuche und Ästeknacken besteht. Für Europäer wird es wohl immer ein Geheimnis bleiben, warum der erste Teil monatelang die Hitlisten der USA anführte. Vielleicht wegen der originellen Verpackung? (pk) ■

RANKING

Spielspaß 16%

INFO
GT Interactive, Action,
Preis: ca. DM 80,-

Galador


Im Kramladen gibt es viel zu entdecken.

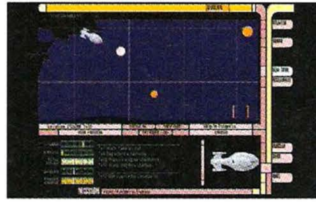
Trotz aller Unkenrufe, das Adventure-Genre sei tot, werkeln auch weiterhin einige Hartgesottene an bunter Comicgrafik und abgedrehten Rätselchen. So etwa die polnischen Entwickler von Metropolis, die mit *Galador – Der Fluch des Prinzen* ein quirliges Abenteuerspiel im Märchen-Ambiente auf die Beine gestellt haben. Der titelgebende Held ist ein entthronter Prinz, dessen schlaksige Gestalt stark an einen gewissen Herrn Threepwood aus *Monkey Island 3* erinnert. Auch ist er darum bemüht, seine jeweiligen Gesprächspartner mit ähnlich sarkastischen Sprüchen zu nerven – doch mißlingt ihm dies mangels Witzigkeit zumeist. Von seinen Laberattacken wird auch eine sexy Prinzessin nicht verschont, die allerdings ähnlich zickig ist wie ihre Berufskollegin in *Rent-A-Hero* und damit Galadors Gequatsche durchaus verdient hat. Die Rätsel sind überwiegend recht einfach und verlangen vom Spieler, daß er die richtigen Gegenstände im Inventar miteinander kombiniert. Gleich zu Beginn muß man beispielsweise vier Gräber schänden, um einige magische Geräte in seinen Besitz zu bringen. Eine Übersichtskarte befördert den Spieler sofort an den Punkt, an dem man sich weiterhin mit knarzigen Zwergen und zwielichtigen Zauberern herumärgern möchte. Wer auf eine betagte Steuerung sowie quietschbuntes Zeichentrickdesign steht, der darf hier getrost einen Blick zu riskieren. *Monkey Island*-Veteranen werden bei der altmodischen Midi-Musik vielleicht sogar in nostalgische Ekstasen geraten und die putzigen Melodien gerne mitpfeifen. **(pk)** ■

RANKING

Spielspaß 59%

INFO
TopWare, Adventure, Preis: ca. DM 50,-

Starship Creator


Gähn: So sieht eine der Missionen aus.

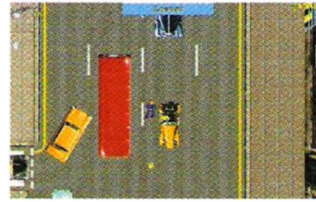
Mit *Starship Creator* haben Sie die Möglichkeit, ihre eigenen *Star Trek*-Raumschiffe zu konstruieren und damit anschließend die Tiefen des Weltalls zu erforschen. Klingt toll, nicht wahr? Leider ist das Spielerlebnis in der Praxis eher ernüchternd. Zunächst klicken Sie sich durch ca. zwei Millionen optisch karg gestaltete Auswahlmenüs, um Ihren Schiffstyp auszusuchen und anschließend mit Spezial-Equipment zu bestücken. Anschließend stellen Sie Ihre Crew aus über 100 *Star Trek*-Charakteren zusammen und bevölkern damit Ihren Sternenkreuzer. In den folgenden Missionen müssen sich Schiff und Mannschaft im Einsatz bewähren. In Echtzeit werden Expeditionen zu fremden Welten unternommen, außerirdische Lebensformen untersucht oder Proben von Planetenoberflächen gescannt. Ironischerweise hat man gerade in dieser Phase des Spiels so gut wie keinen Einfluß auf das Geschehen. Man beobachtet das eigene Schiff – dargestellt von einem gemächlich über eine Sternenkarte zuckelnden Grafik-Icon – und beantwortet Textmeldungen. Irgendwann erreicht einen dann die Nachricht, die Mission sei bestanden, und man kann in seine Werkstatt zurückkehren, um sein Schiff weiter auszubauen und anschließend den nächsten Auftrag anzunehmen. *Starship Creator* ist weniger ein „richtiges" Spiel als vielmehr eine Art Bastelstube für fanatische *Star Trek*-Anhänger. Die eigentlich gute Idee wird aber durch eine katastrophale grafische Präsentation zunichte gemacht, die an Einfallslosigkeit kaum noch zu überbieten ist. **(as)** ■

RANKING

Spielspaß 27%

INFO
Simon & Schuster Interactive, Simulation, Preis: ca. DM 50,-

GTA – London 1969


Verbrecherische Aufträge in London.

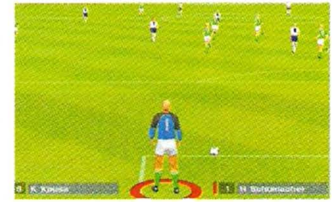
Grand Theft Auto bewies vor gut einem Jahr, daß sich Verbrechen entgegen der weitverbreiteten Meinung sehr wohl auszahlen kann. In der Rolle eines Kleinkriminellen verfolgte man illegale Machenschaften, klaute Autos und verbreitete Angst und Schrecken in typisch amerikanischen Großstädten. Der nun erhältliche Mission-Pack verlegt das illegale Treiben nach London. In gestohlenen Wagen fährt man durch die Stra ßen der Stadt und erledigt moralisch nicht ganz einwandfreie Aufträge für ominöse Verbrecherbosse. Man beseitigt unliebsame Konkurrenten, treibt Handel mit allerhand explosiven Waren und versucht vor allem, sich dabei nicht von der überall präsenten Polizei stören zu lassen. London 1969 versorgt den *GTA*-Fan mit 32 neuen Missionen, die sich spielerisch zwar nicht allzusehr von denen des Originals unterscheiden, immerhin aber grafisch etwas aufgepeppt sind. 30 neue Autos, die zur freien Verfügung stehen, sorgen mit ihrem unterschiedlichen Fahrverhalten ebenfalls für Abwechslung. Die originelle Hintergrundmusik aus den Autoradios unterstreicht die Atmosphäre Londons Ende der sechziger Jahre sehr gut. Je nach Art des geklauten Wagens dröhnt Reggae, Ska oder beschwingte Beatmusik aus den Boxen. Leider wurden die Minuspunkte, die *GTA* aufwies, nicht beseitigt. Neben der gewöhnungsbedürftigen Steuerung sorgt vor allem die Tatsache, daß es grundsätzlich nur nach erfolgreicher Beendung einer Mission möglich ist, den Spielstand zu speichern, für Verzweiflungsanfälle. **(as)** ■

RANKING

Spielspaß 78%

INFO
Take 2 Interactive, Action, Preis: ca. DM 40,-

VIVA Football


Ausflüge in die Geschichte des Fußballs...

Hatten Sie jemals den Wunsch, den Lauf der Sportgeschichte zu verändern? *VIVA Football* von Virgin Interactive gibt Ihnen nun die Möglichkeit dazu, indem Sie an sämtlichen Meisterschaftsbegegnungen von 1958 bis 1998 teilnehmen können. Haben Sie sich das Jahr, in dem Sie spielen wollen, und Ihr Team ausgesucht, geht es direkt in das Stadion, in dem die Begegnung damals tatsächlich stattgefunden hat. Die Schauplätze sind dabei detailgetreu den Originalen nachempfunden; witzigerweise werden ältere Spiele aus den 60er Jahren sogar noch in Schwarzweiß „übertragen". Die gegnerische KI wurde ebenfalls exakt den Schwächen und Stärken des Teams angepaßt, das der Computer übernehmen soll. Da man bei *VIVA Football* großen Wert auf den strategischen Aspekt dieser Sportart legte, spielt sich ein Großteil des Geschehens im Mittelfeld ab. Schnelle Tore und permanente Stürmereinsätze kommen sehr selten vor. Gesteuert wird vorzugsweise mit einem Joypad. Die Tastatur erwies sich im Spiel als zu ungenau, zumal für Manöver wie Querpässe, Torschüsse und Sprints Tasten mit Sonderfunktionen belegt sind. Die Grafik kann besonders bei den Spieleranimationen und Schatteneffekten überzeugen, auch der Sound ist mit geschickt eingestreuten Buhrufen und Jublern aus dem Publikum gut gelungen. Für Fußballfans, die mehr Wert auf Taktik und Realismus als auf schnelle Action legen, könnte *VIVA Football* eine interessante Alternative zum actionorientierten *FIFA 99* darstellen. **(as)** ■

RANKING

Spielspaß 78%

INFO
Virgin Interactive, Sportspiel, Preis: ca. DM 80,-

Mit „Die realistischste Möglichkeit außerhalb des Militärs, ein Gefühl für den Flug im Cockpit einer F-16 Falcon zu bekommen" beschreibt Virgin seine jüngste Flugsimulation. Trotz der vermeintlichen Aussage dieser Satzkonstruktion handelt es sich um eine der seltenen Action-Simulationen.

F-16 Aggressor

Im Sinkflug



Den zahlreichen 3D-Objekten haben die Grafiker hohe Aufmerksamkeit gewidmet, auf dem verwaschenen Untergrund wirken sie aber völlig deplaziert.



Bereits in geringen Höhen verschwinden Bodendetails im allgegenwärtigen Dunst.



Versorgungslinien des Gegners sind häufig ein primäres Ziel der Kampfeinsätze.

Die Verpackungsrückseite bietet noch zahlreiche weitere Phrasen, mit denen der Hersteller die Qualitäten von *F-16 Aggressor* preist. Wer den Texten Glauben schenkt, muß eine ultrarealistische Simulation der Klasse eines *Falcon 4.0* erwarten, die inhaltlich und grafisch alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Begibt man sich auf die Internet-Seiten des Programmierteams, bekommt man ganz andere Informationen: Die interaktive Hintergrundgeschichte um eine aus dem Geheimen operierende Söldnertruppe und die Notwendigkeit, Geld zu verdienen, erinnern stark an Origins legendäre Action-Simulation *Strike Commander*. Leider sind beide Behauptungen nicht richtig. Die Komplexität der Steuerung und des Flugmodells orientiert sich an den üblichen Standards, also könnte man die Tastaturbelegung und das Flugverhalten innerhalb einer halben Stunde genau kennengelernt haben. Die Grafik ist ebenfalls nicht revolutionär. Sie ist zwar einerseits ausgesprochen schnell, andererseits aber schlicht und leblos. Die eigentliche Enttäuschung ist der Spielinhalt: Die gesamte Kampagne besteht aus 40 Missionen, die lediglich durch Textbildschirme miteinander verbunden sind. Durch die Erfüllung der einzelnen Missionsziele verdient man jede Menge Geld – das man aber leider nicht ausgeben kann. Von Interaktion keine Spur, Handlungsfreiheit wird dem Spieler in diesem Programm nicht geboten. Die gedruckten Packungsinhalte sind der letzte große Kritikpunkt an *F-16 Aggressor*. Die Referenzkarte wurde offenbar vergessen und das Handbuch beschreibt die Tastaturbelegung nur unvollständig und darüber hinaus fehlerhaft.

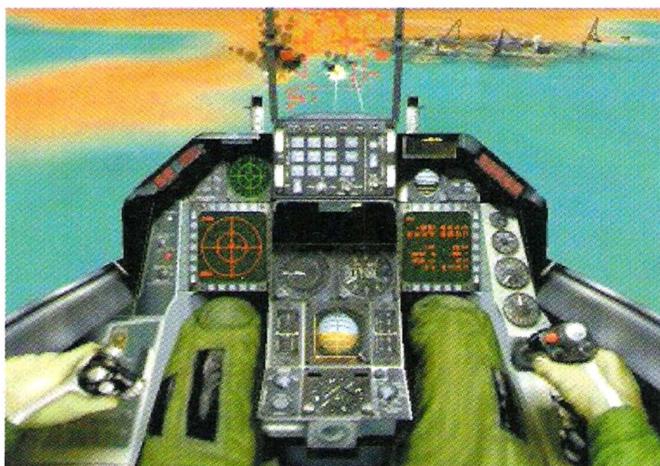
F-16 Aggressor hat aber auch gute Seiten. Die 40 Missionen sind sehr abwechslungsreich, bieten jede Menge Action und scheren sich nur in Ausnahmefällen um Realitätsnähe. Da fliegt ein Lear-Jet schon einmal der F-16 davon und ein gegnerisches Flugzeug übersteht den Einschlag einer Sidewinder-Rakete völlig unbeschadet. Dafür kann man ganze Militärbasen in Schutt und Asche legen, die Boeing 747 eines Terroristen jagen und Eisenbahntransporte bombardieren. Da Bedienung des Programms schnell in Fleisch und Blut übergeht, kann man sich völlig auf die Erfüllung der eigentlichen Missionsziele konzentrieren. Die Vielfalt der Einsätze ist mustergültig für das gesamte Genre der Flugsimulationen. Gleiches gilt für die vier Mehrspieler-Missionen, die vier Spieler mit- und gegeneinander fliegen und kämpfen lassen.

Harald Wagner ■

STATEMENT



Nachdem erst einmal die Tastaturbelegung erforscht wurde, findet der actionorientierte Spieler in den 40 Missionen einen unterhaltsamen Zeitvertreib. Verzweigungen in der Hintergrundgeschichte hätten der Langzeitmotivation gut getan, auch eine Möglichkeit zur Entscheidung über die Einsatzziele oder über die Verwendung der Waffen sucht man vergebens. Es drängt sich der Verdacht auf, daß die Entwickler keine Zeit mehr hatten, *F-16 Aggressor* fertigzustellen – die Oberfläche wäre auf solche Möglichkeiten vorbereitet.



Die Anzeigen des Cockpits sind aus jedem Blickwinkel funktionsfähig und ablesbar.

SPECS & TECS

● Software	Single-PC	1	
● Direct3D	ModemLink	2	
● 3Dfx Glide	Netzwerk	4	
AGP	Internet	4	
● Cyrix 6x86	Force Feedback		
● AMD K6-2	Audio	●	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 50 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 350 MB

VERGLEICHBAR MIT
F-22 ADF, F-16 Multirole Fighter

RANKING

Flugsimulation

Grafik	64%
Sound	45%
Steuerung	70%
Multiplayer	70%
Spielspaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM 90,-

Die Siedler 3 Mission-CD

Im grünen Bereich

An der grünen Verpackung sollt Ihr sie erkennen: Blue Bytes offizielle Zusatz-CD zum zweitmeistverkauften Aufbaustrategiespiel der Republik liefert Nachschub für die Heerscharen der Siedler 3-Fans, die schon jedes Goldvorkommen entdeckt, sämtliche Schweine verwurstet und alle Inselwelten besiedelt haben – und das zu einem erstaunlich günstigen Tarif. Als Zugabe gibt's den versprochenen Karteneditor

Ein bißchen fad waren sie ja schon, die Kampagnen, die Blue Byte auf die beiden *Siedler 3*-CD-ROMs gebrannt hat - recht viel mehr als das rückstandslose Beseitigen der Konkurrenz wurde Ihnen da seltenst abverlangt. Führende Branchenkenner erklären sich's folgendermaßen: Soll ein mehrmals verschobener Veröffentlichungstermin kurz vor Weihnachten unbedingt gehalten werden, dann kann es schon mal vorkommen, daß das Design einzelner (oder mehrerer oder aller) Karten darunter leidet. Für die Mission-CD hatten Blue Bytes Spielmacher ein paar Wochen mehr Zeit, und das merkt man den 24 Aufträgen auch vom Start weg an. Für jeden der drei Siedler-Stämme gibt es einen eigenen Feldzug – komplett mit durchgängiger Schiffbrüchiges-Volk-will-wieder-nach-Hause-Handlung und einer überraschenden Vielfalt an Vorgaben. Neben rein militärischen Zielen wie dem Erobern von feindlichem Terrain gilt es unter anderem auch, 150 Goldbarren zu produzieren, befreundete Völker zu schützen oder über einen gewissen Zeitraum die Übergriffe der Rivalen zu überstehen. Das Kartendesign zwingt Sie außerdem dazu, auf die bislang (fast) überflüssigen Priester und deren Zaubersprüche zurückzugreifen – sei es, um Wüste in bebaubares Gelände zu verwandeln, oder um Angreifer mit göttlicher Hilfe zu „ängstigen". Auch Marktplätze und Esel machen erstmals Sinn, um Warentransporte über größere Strecken zu bewerkstelligen. Weil sich noch ein bißchen Speicherplatz auf der CD-ROM fand, ließen sich zusätzlich zehn weitere Einspieler- und zehn Mehrspielerkarten unterbringen. Wenn Sie auf neue Gebäude, neue Einheiten, neue Funktionen oder gar neue Völker spekuliert haben, müssen Sie sich bis zum Erscheinen der sogenannten Plus-CD gedulden – im Juli soll es soweit sein. Auf Seiten der Computergegner wurden vor allem die Wirtschaftskreisläufe optimiert; die be-



In der seitlichen Leiste wird unter anderem eingeblendet, wie viele Lanzenträger, Schwertkämpfer und Bogenschützen Sie aktuell markiert haben.

IM VERGLEICH

Anno 1602	91%
Die Siedler 3	88%
Die Siedler 3 Mission-CD	80%
Knights & Merchants	78%
Anno 1602 - Neue Inseln, neue Abenteuer	86%

Schmal ist der Grat zwischen Herausforderung und Frust: Der überraschend hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad macht die Mission-CD zu einem Fall für erfahrene *Siedler 3*-Spieler. An Fortgeschrittene richtet sich auch das offizielle Anno 1602-Add-On *Neue Inseln, neue Abenteuer* von Sunflowers. Die Editoren beider Aufbaustrategie-Hits sind in ihrem Funktionsumfang in etwa vergleichbar. *Knights & Merchants* von TopWare Interactive wird demnächst ebenfalls mit einer Zusatz-CD verlängert.



Wann haben Sie in den Die Siedler 3-Missionen jemals einen so liebevoll gestalteten Sumpf entdeckt? Das gute Kartendesign macht die Zusatz-CD zu einem Genuß.

kannten Unzulänglichkeiten (Konkurrenten bauen keine Schiffe und können daher keine Inselfestungen angreifen) gelten auch für die Mission-CD. Von vornherein eingearbeitet in das Programm wurde das Update auf die Version 1.30, die unter anderem das Zwischendurchspeichern von Mehrspielerpartien erlaubt.

So gestalten Sie eigene Missionen

Dem vielfach geäußerten Wunsch nach einem Karten- und Missionseditor kommt Blue Byte anläßlich der Zusatz-CD nach. Benutzeroberfläche und Handhabung ähneln dem *StarCraft*-Editor, d. h. Sie suchen sich aus einer Werkzeugleiste geeignete Objekte wie Bäume, Soldaten, Felsen, Schiffe, Rohstoffe oder Häuser aus und verteilen sie auf der Karte; Flüsse, Höhenzüge und Bodenbeläge werden mit wenigen „Pinselstrichen" ergänzt. Die Merkmale der Parteien, Siegbedingungen und andere Faktoren stellen Sie anschließend in übersichtlichen Menüs ein. Funktioniert die Karte? Haben Sie nichts vergessen? Eine Prüffunktion analysiert die Mission und meldet Schwachpunkte. Die fast schon programmiersprachenähnlichen Ausmaße des *StarCraft*-Editors bietet das *Siedler 3*-Programm aber nicht. So ist es zum Beispiel nicht möglich, Siegbedingungen per ODER-Verknüpfung („Entweder Goldschmelze zerstören ODER 50 Eisenbarren produzieren") zu kombinieren, genausowenig wie das Zusammenfassen mehrerer Missionen zu einer Kampagne. Allerdings sieht der Editor genügend Automatik- und Zufallsgenerator-Funktionen vor, um auch ohne Vorkenntnisse rasch zu brauchbaren Ergebnissen zu kommen. Damit Freunde und Kollegen in den Genuß Ihrer selbstgestalteten Werke kommen, genügt es, die fertigen Dateien in die jeweiligen *Siedler 3*-Verzeichnisse zu kopieren; die Mission-CD wird für das Besiedeln der Eigenkreationen also nicht vorausgesetzt.

Petra Maueröder ■

STATEMENT



Noch jung an Jahren und schon die ersten grauen Haare? Schuld daran könnte die *Siedler 3*-Mission-CD sein. Puh, ist das heftig! Wenn Sie lieber siedeln als kämpfen, werden Sie mit den meisten der 24 Missionen Ihre liebe Not haben – von Anfang an enorm starke Gegner, knapp bemessener Bauplatz, wenig Ressourcen, teils hoher Zeitdruck. Andererseits: Die neuen Einsätze sind im Schnitt deutlich abwechslungsreicher als die des Originalprogramms, die Landschaften liebevoller gestaltet. Die drei Original-Kampagnen sollte man auf jeden Fall geschafft haben, denn schon die erste Römer-Mission hat's mächtig in sich. Der starke Editor gestattet jede Menge Feinschliff an der Landschaft, ist einfach zu bedienen und stellt auf Monate hinaus den steten Nachschub an Missionen sicher. 30 Mark sind für dieses dicke Paket sicher nicht zuviel verlangt; wem es einzig und allein auf die neuen Funktionen ankommt, der kann sein *Siedler 3* via Gratis-Patch auf Version 1.31 aktualisieren.

DER EDITOR

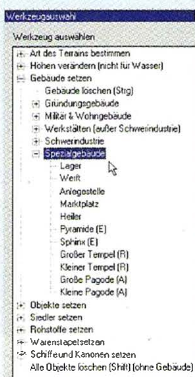
Verklickt? Jede Figur, jedes Gebäude, jede Palme kann separat wieder entfernt werden.

Helle Stellen deuten auf Berge hin, dunkle auf Täler.

Auf felsiges Gelände verteilen Sie Rohstoffe wie Kohle oder Edelsteine in beliebigen Mengen; auch den Fischbestand dürfen Sie anpassen.

Mit Steinen, Schiffswracks, Kakteen, Büschen und Schilfgras können Sie Ihre Karte verschönern.





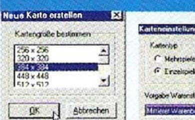
Wann ist die Mission gewonnen? Das Erreichen genau festgelegter Koordinaten, das Vernichten einzelner Häuser, das Produzieren einer bestimmten Menge an Waren – diese Bedingungen können miteinander verknüpft werden.

Unterschiedliche Pinselbreiten ermöglichen präzises Verlegen von Gras-, Wüsten-, Schnee- oder Wassertexturen.

Jeder Partei können zu Missionsbeginn beliebig viele Soldaten, Schiffe, Gebäude und Waren zur Verfügung gestellt werden.

Durch sogenanntes Fraktalisieren erzeugen Sie automatisch realistisch wirkende Gebirge, Hügel und Täler.

Erste Amtshandlung: das Einstellen der Kartengröße.



Mit dem Editor erstellen Sie sowohl Einals auch Mehrspielerkarten.

SPECS & TECS

Software		Single-PC	1
Direct3D		ModemLink	2
3Dfx Glide		Netzwerk	8
AGP		Internet	8
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	
AMD K6-2	●	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 100, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 340 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 340 MB

VERGLEICHBAR MIT
Die Siedler 3

RANKING

Aufbaustrategie

Grafik	90%
Sound	80%
Steuerung	80%
Multiplayer	85%
Spielspaß	80%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blue Byte
Preis	ca. DM 30,-

TOCA 2

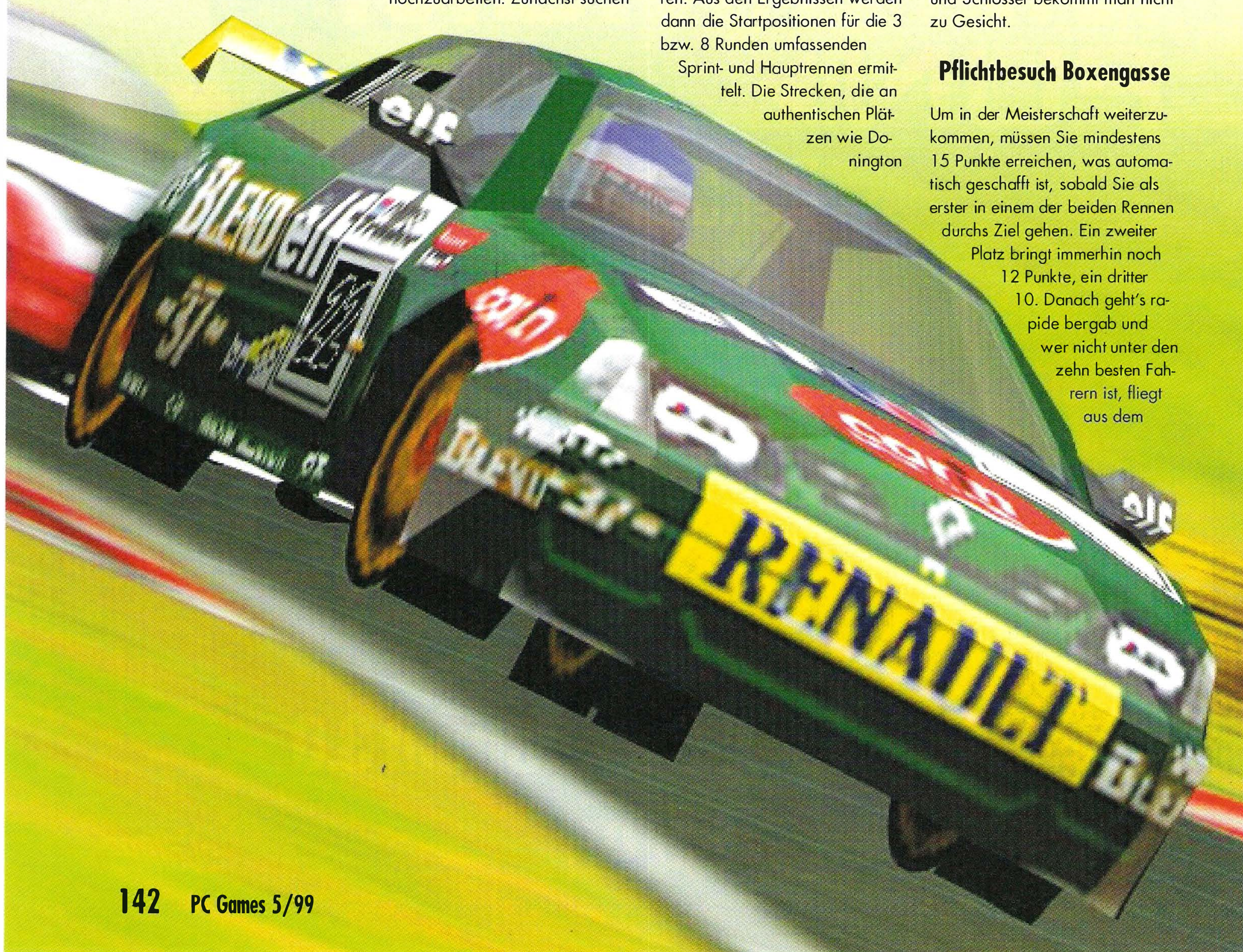
Über Stock und Stein

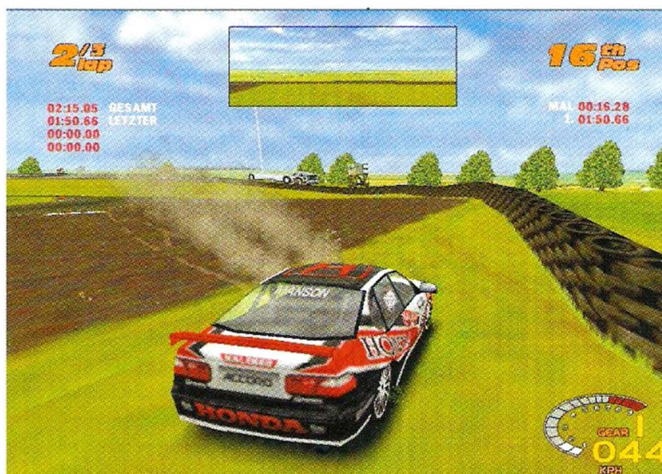
Die Rennsaison hat wieder begonnen! Nachdem letzten Monat mit dem exzellenten Superbikes die Betonung klar auf Motorrädern lag, eröffnet Codemasters mit TOCA 2 die Tourenwagen-Meisterschaft und versucht, sich durch eine Vielzahl verschiedener Spielmodi und komplexer Tuning-Optionen einen Platz in den Top Ten der Rennspiele zu verschaffen.

TOCA 2 simuliert die British Touring Car Championship (BTCC), deren Regeln komplett in das Spiel integriert wurden. Die Wagen sind Serienmodelle, die strengen Kontrollen unterliegen. So ist beispielsweise zwingend ein Schaltgetriebe vorgeschrieben und die Drehzahl des Motors ist auf 8.500 Umdrehungen pro Minute begrenzt. Im Meisterschaftsmodus treten Sie gegen 16 Konkurrenten an und versuchen, sich vom unbekannten Nobody bis zur Spitze der Rangliste hochzuarbeiten. Zunächst suchen Sie sich einen von acht Wagen aus, den Sie nach Belieben mit verschiedenen Texturen „umlackieren" können. Unter anderem stehen ein Vauxhall Vectra, ein Honda Accord oder der Volvo S40 zur Auswahl. Die Rennsaison umfaßt 13 Wettbewerbe und besteht aus jeweils einem Sprint- und einem Hauptrennen. Laut den Regeln der BTCC steht jedem Fahrer pro Durchgang eine Qualifikationsrunde zu, in der man ohne Gegner versucht, die Strecke in einer möglichst guten Zeit zu absolvieren. Aus den Ergebnissen werden dann die Startpositionen für die 3 bzw. 8 Runden umfassenden Sprint- und Hauptrennen ermittelt. Die Strecken, die an authentischen Plätzen wie Donington Park, Thruxton oder Silverstone International zu finden sind, wurden realistisch nachgestellt und stellen durch ihre engen und unübersichtlichen Kurven von Anfang an hohe Ansprüche an das Können des Fahrers. Da es sich aber um abgesperrte Rennstecken handelt, sollte man optisch nicht allzuviel Abwechslung erwarten. Die Fahrbahnen sind zu beiden Seiten mit Grünstreifen, Publikumstribünen und Kiesbetten abgegrenzt; lokale Touristenattraktionen wie Loch Ness oder altenglische Burgen und Schlösser bekommt man nicht zu Gesicht.

Pflichtbesuch Boxengasse

Um in der Meisterschaft weiterzukommen, müssen Sie mindestens 15 Punkte erreichen, was automatisch geschafft ist, sobald Sie als erster in einem der beiden Rennen durchs Ziel gehen. Ein zweiter Platz bringt immerhin noch 12 Punkte, ein dritter 10. Danach geht's rapide bergab und wer nicht unter den zehn besten Fahrern ist, fliegt aus dem





Schon wieder auf dem Grünstreifen gelandet! Besonders in der Anfangsphase wird einem so etwas aufgrund der empfindlichen Steuerung noch oft passieren.



Auch bei Nacht muß man seine Fahrkünste beweisen. Weitere Wettereffekte beinhalten Regen, Nebel und — besonders beeindruckend — Gewitter.

Wertungssystem komplett raus. Erschwerend kommt hinzu, daß im Hauptdurchgang mindestens ein Boxenstopp inklusive Reifenwechsel Pflicht ist. Wer dies vergißt, wird automatisch disqualifiziert. Gleiches gilt für aggressives Fahren. Wer absichtlich versucht, Gegner zu rempeln oder gar komplett von der Strecke zu drängen, bekommt vom *TOCA*-Aufsichtsgremium zunächst eine Verwarnung. Häufen sich diese Vorkommnisse, ist ab der sechsten Ermahnung das Rennen vorbei. Schaffen Sie es trotz aller Widrigkeiten dennoch, sich einen Platz in den Top Ten zu sichern, können Sie für den nächsten Durchgang nicht nur einen anderen Wagen wählen, sondern an diesem auch umfangreiche technische Veränderungen vornehmen. Die Wahl der Reifen oder das Umschalten zwischen manueller und automatischer Schaltung gehören mittlerweile fast zum Standard-Repertoire eines Rennspiels. Ferner können Sie aber auch die Abstimmung zwischen Vorder- und Hinterradbremse verändern, den Anpreßdruck umstellen oder am Getriebe herumschrauben, um ein besseres Verhältnis zwischen Be-

IM VERGLEICH

Racing Simulation	91%
F 1 Racing	85%
TOCA 2	79%
NASCAR Racing 99 Edition	68%
Grand Touring	66%

Im Vergleich mit anderen Rennspielen bewegt *TOCA 2* sich noch im guten Mittelfeld, wenngleich es weder an die Genre-Referenz *F1 Racing* noch an *Racing Simulation 2* heranreicht. Die größten Pluspunkte liegen klar in der exakten Fahrphysik und den gut gestalteten, optisch ansprechenden Wagenmodellen, weshalb sich Codemasters auch vor *NASCAR* und *Grand Touring* plazieren konnte. Letzteres hat zwar die interessantere Grafik, ist durch weniger Tuning-Möglichkeiten spielerisch aber unterlegen.



In diesem Menü können Sie die technischen Features Ihres Gefährts einstellen.

FUHRPARK

Im Meisterschaftsmodus stehen Ihnen acht Wagen zur Verfügung, von denen wir Ihnen sechs kurz vorstellen. Fast alle aus dem Motorsport bekannten Marken sind vertreten:



Vauxhall Vectra
Motor: 4-Zylinder In-Line, 16V, Quer
Motortyp: Spieß
Antrieb: Front
Leistung: 295 PS, 8400 U/Min.



Volvo S40
Motor: 5-Zylinder In-Line, 20V, Quer
Motortyp: TWR
Antrieb: Front
Leistung: 290+ PS, 8500 U/Min.



Ford Mondeo
Motor: V6, 26V, Quer
Motortyp: Cosworth
Antrieb: Front
Leistung: 295 PS, 8500 U/Min.



Nissan Primera
Motor: 4-Zylinder In-Line, 16V, Quer
Motortyp: Pudd Engine Developers
Antrieb: Front
Leistung: 297 PS, 8300 U/Min.



Renault Laguna
Motor: 4-Zylinder In-Line, 16V, Quer
Motortyp: Sodemo
Antrieb: Front
Leistung: 296 PS, 8250 U/Min.



Honda Accord
Motor: 4-Zylinder In-Line, 16V, Quer
Motortyp: Neil Brown
Antrieb: Front
Leistung: N/A

TESTCENTER — TOCA 2

DIE GRAFIK

PERFORMANCE Auflösung: 640x480

CPU (MHz) / RAM	Pentium 200 16	Pentium 200 32	Pentium 200 64	Pentium II/266 16	Pentium II/266 32	Pentium II/266 64	Pentium II/333 16	Pentium II/333 32	Pentium II/333 64
Voodoo1 *1	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *2	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Unterstützung über Glide v3.0
*2 Unterstützung über Direct3D

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 800x600

CPU (MHz) / RAM	Pentium 200 16	Pentium 200 32	Pentium 200 64	Pentium II/266 16	Pentium II/266 32	Pentium II/266 64	Pentium II/333 32	Pentium II/333 64	Pentium II/333 128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2 *1	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *2	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Unterstützung über Glide v3.0
*2 Unterstützung über Direct3D

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

DIRECT3D

Da die Erhöhung der Auflösung kaum mehr Rechenzeit kostet, kann man diese fast ohne Performanceverlust nutzen.



640x480 Bildpunkte



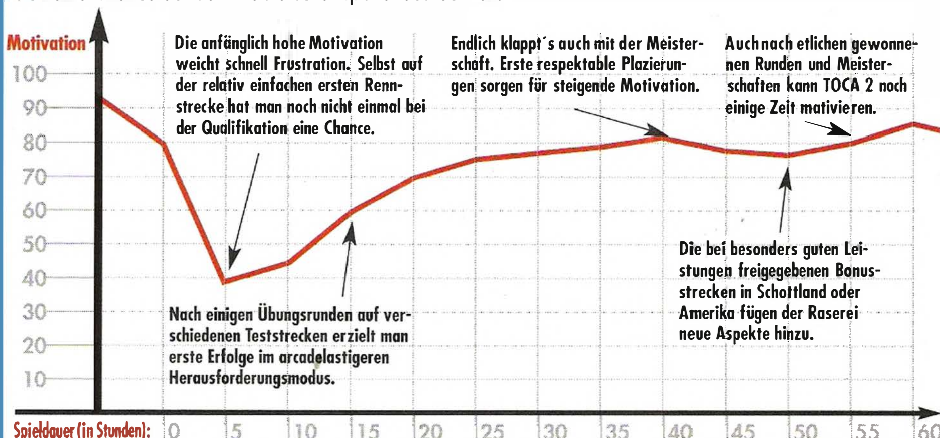
800x600 Bildpunkte

TUNING

Um *Toca 2* mit vollen Details spielen zu können, benötigt man schon einen Rechner auf Pentium II-Niveau. Mehr als 32 MB RAM Hauptspeicher sind auch bei diesem Spiel sehr empfehlenswert. Bei den Grafikkarteneinstellungen gibt es vielfältige Möglichkeiten des Tunings. Durch Abschalten des Rückspiegels kann man auch auf langsameren Systemen noch eine akzeptable Performance erzielen. Insbesondere die Spiegelungen im Rückspiegel sind sehr rechenintensiv. Auch die Sichtweite bietet einen guten Ansatz, um noch mehr Geschwindigkeit aus dem Rechner herauszuholen, ebenso wie das Abschalten des 32-Bit-Renderings. Besonders bei hohen Auflösungen in 32-Bit bricht die Performance sonst schnell ein.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Aufgrund seines hohen Schwierigkeitsgrades und der empfindlichen Steuerung wirkt *TOCA 2* zunächst eher demotivierend. Erst nach einiger Zeit beginnt man, sich an das Fahrverhalten der Wagen zu gewöhnen, und kann sich eine Chance auf den Meisterschaftspokal ausrechnen.



TREIBER & BUGS

Toca 2 bietet vielfältige Installationsmöglichkeiten. Von der Minimalinstallation mit 24 MB, über die Normalvariante mit 203 MB, bietet das Spiel auch die Möglichkeit einer kompletten Installation mit 267 MB. Netzwerkspieler werden mit einer eigenen Installationsgröße mit 166 MB bedient. Selbst auf der Minimalinstallation bewegen sich die Ladezeiten noch im normalen Rahmen. *TOCA 2* lief auf allen von uns getesteten Konfigurationen ohne Probleme. Auch auf Cyrix und AMD-Prozessoren verursachte die Simulation keine Fehler.

FEATURES

Anzahl der CDs: 1
Anzahl der **Schwierigkeitsgrade:** 3
Anzahl der Strecken: 18, einige davon versteckt
Anzahl der Spielmodi: 5
Anzahl der Wagen: 8 Meisterschaftswagen
Steuerung: Tastatur, Joypad, Lenkrad
Anzahl der Perspektiven: 5
Replay-Funktion: Ja

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- (+) Realistische Fahrphysik und interessante Wagenauswahl
- (+) Interessante, fordernde und real existierende Rennstrecken
- (+) Verschiedene Wetterverhältnisse, inklusive Gewitter
- (+) Sehr gute Künstliche Intelligenz der gegnerischen Fahrer
- (+) Schön gestaltete Rennwagen, die selbst lackiert werden können
- (+) Fünf verschiedene, sehr abwechslungsreiche Spielmodi
- (+) Zahlreiche Möglichkeiten, den Rennwagen technisch umzugestalten
- (−) Die Landschaftsgrafiken sind lieblos gestaltet und optisch etwas eintönig
- (−) Sehr hoher Schwierigkeitsgrad durch die empfindliche Steuerung

STATEMENT

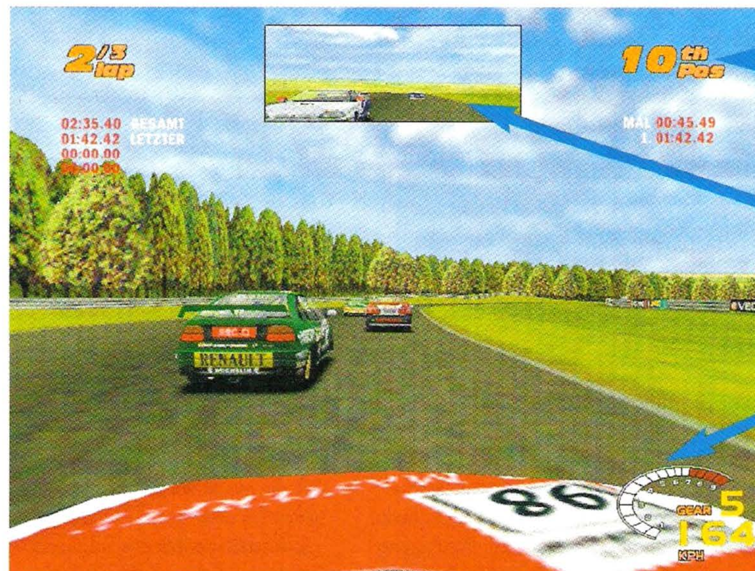


TOCA 2 gehört zu den Spielen, für die man etwas Geduld braucht, bis sie einen packen. Die ersten Fahrversuche scheitern aufgrund der empfindlichen Steuerung und der eigenwilligen Fahrphysik kläglich. Läßt man sich von den ersten Mißerfolgen aber nicht verschrecken und übt fleißig weiter, dann erschließt sich einem ein wirklich fesselndes Rennspiel, das durch ein hartes Gameplay, zahlreiche Tuningoptionen und abwechslungsreiche Spielmodi überzeugt.

STATEMENT



Schöne Grafiken, interessante Strecken und ein glaubwürdiges Fahrmodell machen 80 Prozent eines Rennspiels aus — und *TOCA 2* fehlt es genau an den restlichen 20 Prozent. Die viel zu sensible Steuerung läßt wenig Fahrfreude aufkommen, außerdem schafft es die Grafik nicht, ein Gefühl für das Verhalten der Rennwagen zu vermitteln. Lediglich mit der Tastatur gelingen auch auf Anhieb einige erfolgreiche Runden, allerdings bleibt mit diesem Eingabegerät ein großer Teil des zweifellos hohen Potentials von *TOCA 2* ungenutzt.



Diese Anzeige geben Auskunft über die Anzahl der noch zu fahrenden Runden und die eigene aktuelle Position im Rennen.

Der Rückspiegel ermöglicht den Blick auf eventuelle Verfolger. Leider verlangsamt er das Spiel enorm, kann aber bei Bedarf auch abgeschaltet werden.

Geschwindigkeitsanzeige und Gangschaltung. Obwohl dies eigentlich mit den TOCA-Regeln nicht vereinbar ist, können Anfänger zwischen manueller und automatischer Schaltung wählen.

schleunigung und Höchstgeschwindigkeit herzustellen. Wer allerdings nicht zufällig Automechaniker von Beruf ist oder keine Lust hat, einfach auf Verdacht an den Werten und Parametern herumzustellen, kann auch auf die Standardwerte zurückgreifen. So kann man sich komplett auf das Fahrerlebnis konzentrieren — und das dürfte gerade für Anfänger eine echte Herausforderung darstellen. Die Fahrphysik der Rennwagen ist ungeheuer akkurat ausgefallen, was in Kombination mit der sehr empfindlich reagierenden Steuerung immer wieder zu frustrierenden Ausflügen ins Kiesbett oder gegen Begrenzungsmauern führt. Hilfreich erwies sich in diesem Zusammenhang der Wechsel zwischen den verschiedenen Sichtmodi. *TOCA 2* bietet fünf Perspektiven, aus denen man seinen Wagen steuern kann. Der Blick aus dem Cockpit beispielsweise vermittelt das Gefühl für die Geschwindigkeit und Straßenlage des Flitzers sehr viel besser als die Kameraposition hinter dem Wagen.

Überlegene Konkurrenz

Einsteiger dürften mit *TOCA 2* dennoch ihre Probleme haben. Dies liegt nicht nur an den schwierigen Strecken und der (für ein Computerspiel) fast schon zu ausgefeilten Fahrphysik, sondern auch an den Computergegnern. Diese schaffen es nämlich, selbst bei schwierigsten Wetterverhältnissen, jede noch so enge Kurve problemlos zu nehmen, ohne von der Fahrbahn abzukommen — eine Übung, die man selbst nur mit sehr viel Geduld und Fahrpraxis schafft. Das soll nicht bedeuten, daß *TOCA 2* unfair wäre; mit genügend Ausdauer ist jeder Wettbewerb zu schaffen. Anfänger können zudem in vier alternativen Spielmodi Erfahrung außerhalb der Meisterschaft sammeln. „Herausforderung" ist beispielsweise deutlich arcadelastiger ausgefallen. Hier befährt man einen Parcours, auf dem mehrere Checkpoints innerhalb eines Zeitlimits erreicht werden müssen. Eine weitere interessante Variante ist das Konstrukteursrennen. Hier liefern Sie sich als Mechaniker mit Kollegen harte Kämpfe auf den Meisterschaftsstrecken — und zwar mit ihrem eigenen Ford Fiesta. In diesem Modus dürfen Sie die Gegner nach Herzenslust rammen und von der Straße schubsen, was sich schon nach einigen Remplern in einer deutlich ramponierten Wagenoptik niederschlägt. Überhaupt sind die Vehikel der grafische Höhepunkt des Spiels. Bei gutem Wetter spiegelt sich die Sonne auf den Wagendächern. Bei zu starker Beanspruchung der Reifen sieht man schwarzen Qualm aufsteigen und Zusammenstöße äußern sich in zerbrochenen Windschutzscheiben oder kaputten Scheinwerfern. Die Landschaftsgrafik fällt dagegen etwas ab: Das Publikum wirkt wie eine Ansammlung zweidimensionaler Pappkameraden und Bäume oder Mauern verwandeln sich in häßliche Pixelhaufen, sobald man sich ihnen nähert. Auch der Sound ist eher schmucklos und wohl ganz im Zeichen der Authentizität gehalten: Außer stetem Motorengeheule und einem gelegentlichen Kommentar zu anstehenden Boxenstopps hört man gar nichts.

Andreas Sauerland ■



Im Konstrukteursrennen fahren Sie mit Ihren Mechanikerkollegen um die Wette und dürfen rempeln und von der Straße abdrängen, was das Zeug hält.

SPECS & TECS

	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	2
●	3Dfx Glide	Netzwerk	6
	AGP	Internet	12
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	●
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 400 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 55 MB

VERGLEICHBAR MIT
TOCA, GT Racing

RANKING

Rennspiel	
Grafik	76%
Sound	74%
Steuerung	75%
Multiplayer	80%
Spielspaß	79%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Codemasters
Preis	ca. DM 80,-

Warzone 2100

Problemzone

Man kann's drehen und wenden, wie man will – ein Schlachtfeld in Warzone 2100 sieht aus jeder Perspektive ausgesprochen beeindruckend aus. Eidos Interactive und die britischen Pumpkin Studios beweisen damit, was man mit etwas gutem Willen und einer ordentlichen 3D-Engine so alles aus einem ganz normalen Echtzeitstrategiespiel herausholen kann.

Eine Verkettung unglücklicher Umstände, ein defekter Militärsatellit und ein paar versehentlich abgeschickte Atomraketen lassen die Menschheit auf eine Million zusammenschrumpfen. Was folgt, sind erbitterte Gefechte zwischen den Überlebenden um die letzten Ressourcen, die... äh, hallo, sind Sie noch da? Zur Beruhigung: Daß die Hintergrundgeschichte genauso gewöhnlich ist wie der Name des Programms, wird Ihnen schon nach wenigen Minuten herzlich egal sein, wenn Sie, Gebäude aufstellend, Einheiten fabrizierend und durch die Gegend scrollend in die erste Mission vertieft sind und dabei überrascht feststellen: Hey, das funktioniert ja alles genauso wie bei *Command & Conquer*. Sprich: Läßt sich ein feindlicher Panzer blicken, zieht man einen Rahmen um seine Truppen auf und klickt auf den Eindringling; schon stürzt sich die Meute auf den Rivalen und nimmt ihn unter Beschuß. Kawumm – formschön zerfällt das Fahrzeug inmitten eines Feuerballs in seine Einzelteile, Rauch steigt auf und die Kanone kullert den Berg hinunter. Schick! Doch so ein 3D-Gelände hat natürlich noch sehr viel tiefergehende Eigenheiten: Wenn Sie beispielsweise einen Mörser auf einem Berg stationieren, kann dieser extrem weit feuern und auch über größere Hindernisse hinwegballern. Auch ohne Grundkenntnisse in strategischer Kriegsführung erschließt sich schnell, daß man seine Geschütztürme am besten auf Hügel bauen sollte. Zudem wirken sich die Höhenunterschiede auch auf Sichtlinien aus – Feinde werden also früher erkannt. Zudem dauert das Erklimmen von Steigungen bei geländeuntauglichen oder beschädigten Exemplaren etwas länger.

Wenn die Basis zur Heimat wird

Mit jeder der drei Kampagnen verändert sich das Einsatzgebiet: Sie starten in einem Wüstenszenario und finden sich anschließend in verschneiten Gebirgen und später in düsteren, verlassenen Großstädten wieder. Die Besonderheit: Die sechs bis





Daß die Konkurrenz dieses Kraftwerk auf einen Hügel gebaut hat, nützt ihr nichts: Unsere Commander-Einheiten können auch „nach oben" schießen.



Damit aus dem Home ein Castle wird: Da Ihre Basis von Anfang bis Ende einer Kampagne erhalten bleibt, sollten Sie die Zufahrtswege mit Geschützen verbarrikadieren.

zwölf Missionen jedes Feldzugs finden auf ein und derselben Karte statt, deren Größe durch angebaute Randzonen aber stetig zunimmt. Nur gelegentlich unternehmen Sie per Transportschiff Ausflüge in andere Territorien, wo Sie Artefakte finden, sich verteidigen oder Stützpunkte zerstören sollen (das Standardmissionsziel in fast allen 30 Aufträgen). Basis, Außenposten und Einheiten bleiben aber grundsätzlich erhalten. Was passiert eigentlich, wenn man eine Mission gerade mal so eben mit einer Handvoll Einheiten übersteht? Hat man dann beim nachfolgenden Einsatz einen Nachteil? Nein, denn je nach Ausgangssituation sorgt das Programm für entsprechend mehr oder weniger Gegner. Wenn Sie sehr viele starke Einheiten mitgenommen haben, wird man Sie mit deutlich mehr Widerstand begrüßen. Außerdem wird man Sie mit einigen Hilfslieferungen an Panzern versorgen, damit Sie nicht völlig schutzlos dastehen. Auch von einer Kampagne zur anderen nehmen Sie Ihre Leute mit.

Einheiten selbstgemacht

Um an das Erdöl (den einzigen Rohstoff in *Warzone 2100*) heranzukommen, genügt es bereits, die wenigen Quellen mit Bohrtürmen auszustatten. Schon füllt sich allmählich der Energiebalken am unteren Bildschirmrand – Voraussetzung dafür, daß das Bauen, Reparieren, Produzieren und Entwickeln neuer Technologien zügig vorangeht. Letztere sind deshalb so wichtig, weil Sie all Ihre Einheiten höchstpersönlich entwerfen. Aus Fahrwerk, Rumpf und Waffensystem entstehen Vehikel für jeden erdenklichen Zweck – *RoboRumble*- oder *Akte Europa*-Spieler kennen das Verfahren. Dabei bringt es wenig, einfach nur das jeweils stärkste Geschütz auf ein Kettenfahrwerk zu montieren. Bunker lassen sich beispielsweise am schnellsten mit Flammenwerfern auseinandernehmen, gegen andere Ziele empfehlen sich Maschinengewehre, Haubitzen, Mörser oder Raketen. Je nach Terrain (Straßen, Sumpf, Gebirge etc.) bieten sich Räder, Ketten, Halbketten oder Luftkissen an; in späteren Missionen werden Sie mit fliegenden „Senkrechtstartern" konfrontiert, die Sie mit Flakgeschützen ab-

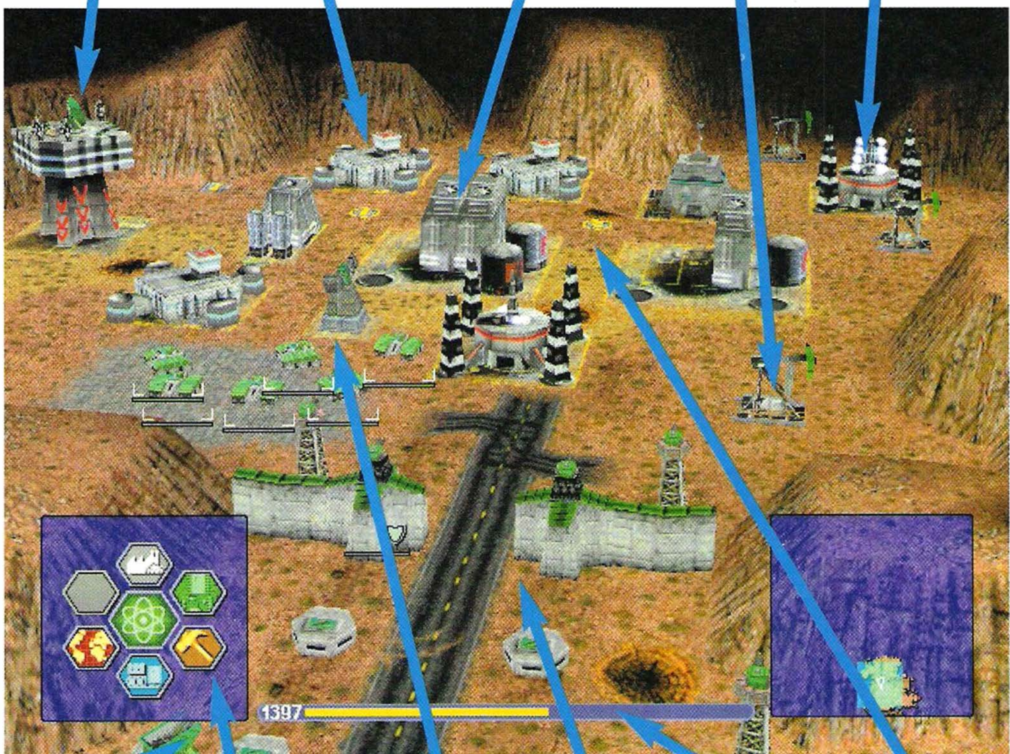
Das Hauptquartier stellt einen Radar in Form der Übersichtskarte zur Verfügung und ermöglicht das Designen neuer Einheiten.

Die Fabriken sind auf die Produktion von Cyborg-Kampfrobotern beziehungsweise Fahrzeugen spezialisiert.

In den Forschungseinrichtungen stellen Sie ein, welche Technologien als nächstes erforscht werden sollen.

Bohrtürme können nur auf Ölquellen gebaut werden und fördern den Rohstoff automatisch zutage.

Kraftwerke wandeln das gewonnene Öl in Energie um; für je vier Bohrtürme brauchen Sie ein Elektrizitätswerk.



Für die Errichtung und die Reparatur sämtlicher Anlagen sind Konstruktionsfahrzeuge zuständig.

Mit dem Menü in der linken unteren Bildschirmecke wählt man Gebäude aus, produziert Fahrzeuge (maximal neun Stück jedes Typs lassen sich „vorbestellen") und kontrolliert die Forschung.

Reparaturwerkstätten setzen defekte Einheiten automatisch instand.

Mit Geschütztürmen, Panzerfallen, Bunkern und Mauern schirmen Sie Ihren Stützpunkt vor den Salven der Angreifer ab.

Der gelbe Balken zeigt den Vorrat an Energie für Produktion und Forschung.

Den Sammelpunkt von hergestellten Fahrzeugen bestimmen Sie selbst. Jeder Zahlenpunkt repräsentiert eine der Fabriken.

EINHEITEN-DESIGN

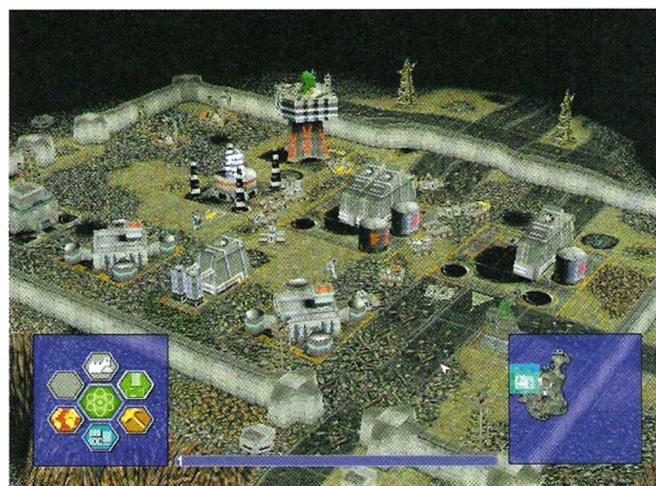
In den Forschungslabors tüfteln Wissenschaftler an Waffensystemen, Gebäuden, Geschütztürmen, Panzerungen und sonstigen Nützlichkeiten. Was als Nächstes entwickelt wird, bestimmt der Spieler.



Hier werden die fertigen Einheiten aufgelistet, die Sie anschließend im Fabrikmenü „ordern" können.

Aus drei Komponenten (Fahrwerk, Antrieb, Waffensystem) setzen Sie komplette Einheiten zusammen – dafür genügen im Normalfall drei Mausklicks.

Maschinengewehr oder Lasergeschütz? Haubitze oder Mörser? Räder oder Luftkissen? Neben dem Einsatzzweck sollten Sie Kosten, Nachladezeiten und die Endgeschwindigkeit im Auge behalten.



Im Mehrspielermodus können Sie auf Wunsch mit einem bereits fix und fertig ausgestatteten Stützpunkt loslegen, um sich gleich in die Schlacht zu stürzen.

IM VERGLEICH

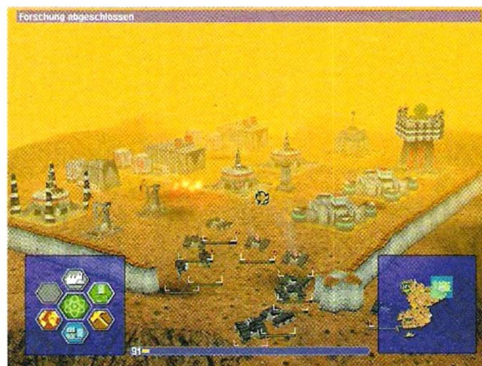
C&C: Alarmstufe Rot	90%
Warzone 2100	82%
Machines	77%
RoboRumble	69%
Mayday	66%

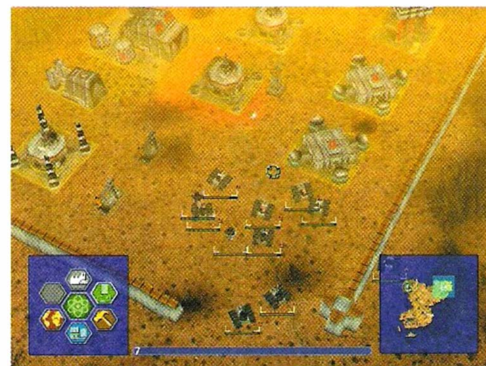
Fast zeitgleich kommt Acclaims *Machines* auf den Markt, das ähnliche atmosphärische Defizite aufweist wie *Warzone 2100*, dafür aber die abwechslungsreicheren Missionen mitliefert. Die „Innovationen" der Eidos-Neuheit finden sich auch in anderen Spielen, wie zum Beispiel in *Mayday* von Jo-Wood/Boris Games: Neben einem 3D-Terrain spielt bei der schwäbisch-österreichischen Koproduktion die Erfahrung der Einheiten eine wesentliche Rolle. Das Design der Einheiten bildet einen Schwerpunkt beim 3D-Strategiespiel *RoboRumble* von TopWare Interactive. Die 3D-Grafik verkommt in diesem Fall aber zu reiner Effekthascherei. In Ehren ergraut, aber spielerisch unerreicht: Westwoods *C&C: Alarmstufe Rot*.

wehren können. Zusätzlich zu den Waffensystemen gibt es eine Reihe von Spezialaufsätzen: Sogenannte „Jammer" bringen die Elektronik der Konkurrenz durcheinander, mobile Reparaturkits sind an der Front von unschätzbarem Wert und Sensoren verbessern die Zielerfassung jener Einheiten, die zuweilen „blind" über Hügel und Gebäude hinwegfeuern müssen (zum Beispiel Raketenwerfer). Am genauesten zielen die Einheiten, wenn sie einem Commander zugewiesen wurden, der genaue Zielkoordinaten vorgibt. Einziger Haken: Oft lassen sich die Kreationen mit bloßem Auge kaum auseinanderhalten – ist's nun ein Viper-Lancer oder doch ein Cobra-Artilleriegeschütz? Da bleibt Ihnen häufig nichts anderes übrig, als die Einheiten erst einmal anzuklicken, um sie eindeutig zu identifizieren. Bevor man eine Technologie einsetzen kann, muß zunächst mal geforscht werden. Die Reihenfolge bleibt Ihnen überlassen: So können Sie sich beispielsweise zunächst auf Geschütztürme und Bunker konzentrieren, ehe Sie die Entwicklung der Raketenwerfer in Angriff nehmen. Die angepriesenen „400 Technologien" (Gebäude, Karosserien, Waffensysteme etc.) kann man ruhigen Gewissens durch drei dividieren, nachdem es die meisten Geschütze in drei Ausbaustufen gibt. Nach Herstellerangaben lassen sich aus diesen Komponenten mehr als 2.000 verschiedene Einheiten zusammenstellen. Einmal entwickelte Komponenten stehen Ihnen auch in nachfolgenden Missionen zur Verfügung, so daß Sie nicht jedes Mal wieder das Rad neu „erfinden" müssen.

Wo geht's denn hier zum Ziel?

„Angesichts der schwierigen Navigation in einer 3D-Welt kann es zu leichten Verzögerungen kommen, wenn eine Gruppe von Einheiten zu einem weit entfernten Punkt auf der Karte geschickt wird. Einige Einheiten dieser Gruppe können sich verirren oder einen falschen Weg einschlagen. Dies liegt überwiegend an internen Problemen, spiegelt aber irgendwie auch das wirkliche Leben wieder" – selten hat sich eine Readme-Datei so herausgeredet. Sich gegenseitig blockierende Einheiten, mitten durch feindliche Kolonnen flüchtende Exemplare, an Gebäuden klebenbleibende Baufahrzeuge – sowas kennt man auch aus anderen Echtzeitstrategiespielen. Doch bei *Warzone 2100* sind derartige Vorkommnisse weitaus frustrierender, weil Ihre Einheiten allmählich in einer militärischen Hierarchie aufsteigen, je mehr Gegner sie zerstören. Aus einem Akademie-Neuling wird mit der Zeit ein „Veteran" und schließlich ein „Held"; „Elite"-Einheiten haben bereits weit über 100 Opfer auf dem Kerbholz. Routinierte Truppen verhalten sich cleverer, zielen genauer, treffen öfter, sind robuster und weichen geschickter aus. *Warzone 2100*-Spieler gewöhnen sich deshalb ganz rasch das sonst





Ein und dieselbe Szene aus zwei Perspektiven: einmal auf dem Boden der Tatsachen, einmal von oben aus der maximalen Zoomstufe. Zuweilen würde man sich wünschen, zwecks höherer Übersichtlichkeit etwas weiter heraus zoomen zu können.

TESTCENTER — Warzone 2100

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II 333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *2	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

*1 Unterstützung über Glide v3.0
*2 Unterstützung über Direct3D

Legende: Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II 333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2 *1	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *2	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Unterstützung über Glide v3.0
*2 Unterstützung über Direct3D

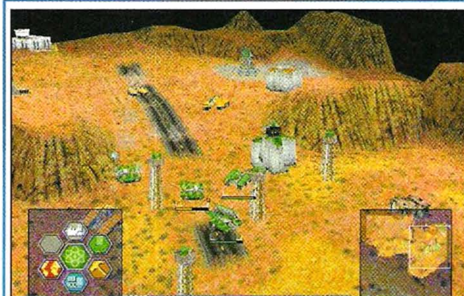
Legende: Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

640X480


Riva TNT


Voodoo

800X600


Software


Voodoo2

TREIBER & BUGS

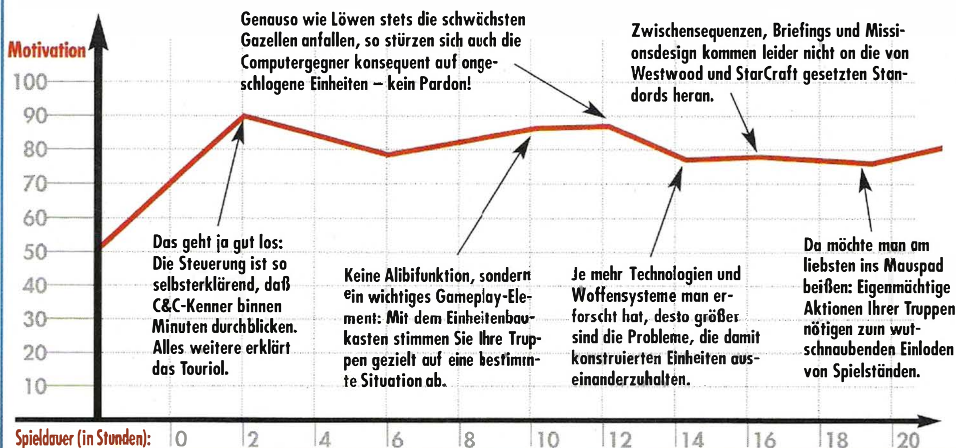
Schon auf Pentiumsystemen der unteren Leistungsklasse läßt sich das Spiel ab 32 MB Hauptspeicher flüssig spielen. Für einen reibungslosen Spielablauf sollten Sie das neueste DirectX inklusive aktueller Grafikkartentreiber auf Ihrem Rechner installiert haben. Probleme traten leider dennoch auf Rechnern mit Riva 128 auf, die sich mit einem mitgelieferten Patch beseitigen lassen.

TUNING

Wer dieses Spiel wirklich noch tunen möchte, der sollte sich doch langsam an den Gedanken eines Rechnerkaufs gewöhnen. Bis dahin bietet *Warzone* nur sehr eingeschränkte Möglichkeiten zur Performancesteigerung. Es ist lediglich möglich, den Nebel des Krieges abzuschalten. Dies ändert mehr die Optik des Spiels, als Einfluß auf die Performance zu haben. Während des Setups hat man die Wahl, die Videos mit auf die Festplatte zu kopieren oder nur die notwendigen Dateien installieren zu lassen. Das Kopieren der Videos bringt keinen großen Geschwindigkeitsvorteil, so daß man sich die große Installationsart, die mit 120 MB genau doppelt so groß wie die Standardinstallation ist, getrost sparen kann.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Die im Vorfeld grassierende Skepsis war unbegründet: Nachdem die Pumpkin Studios auf wilde Experimente in Sachen Steuerung verzichtet haben, macht *Warzone 2100* genauso viel Spaß wie ein herkömmliches Echtzeitstrategiespiel.



PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

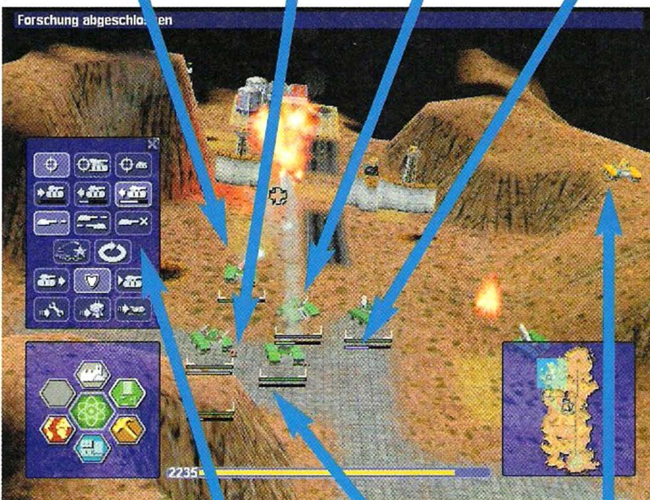
- (+) Schnelle, attraktive 3D-Grafik mit tollen Spezialeffekten
- (+) Innovativ: Beförderungen, Einheitenbaukasten, Basis bleibt erhalten
- (+) Tadellose Benutzeroberfläche, viele sinnvolle Details und Erleichterungen
- (+) Clevere Gegner, die gezielt Schwachstellen ausnutzen
- (−) Mängel bei Atmosphäre, Story, Missionsdesign, Zwischensequenzen
- (−) Einheitentypen lassen sich zuweilen schlecht auseinanderhalten
- (−) Stellenweise problematisches Verhalten der eigenen Truppen

übliche Verheizen von Panzern ab und verlegen sich stattdessen auf das Hegen, Pflegen und Reparieren erfahrener Truppen. Da trifft es sich gut, daß man seinen Heeren beispielsweise befehlen kann, ab einer bestimmten Schadensstufe zur Basis zurückzukehren. Diese Tricks haben natürlich auch die Computergegner drauf, die im allgemeinen ziemlich listig vorgehen. Zum Beispiel stürzen sich die Angreifer in erster Linie auf stark beschädigte Einheiten und nehmen als erstes Geschütze auseinander, ehe sie sich um Fabriken kümmern. Einige Nerven kosten wird Sie der Umstand, daß Ihre Truppen nicht um eine Mauer herumfahren, um ein vorgegebenes Zielgebäude zu attackieren, sondern zunächst unter hohem Risiko die Betonwand zerbröseln. Sollten Sie sich lieber mit Konkurrenten aus Fleisch und Blut messen wollen, hält *Warzone 2100* einen Mehrspielermodus für bis zu acht kooperierende oder konkurrierende Netzwerkteilnehmer bereit. Wer möchte, kann bereits mit einem gut ausgestatteten Hauptquartier starten, um die anfängliche Bauphase zu umgehen. Unter anderem sind Technologiestufe, Energiepegel und Karte einstellbar.

In die Wüste geschickt

Schnell ist sie ja, die 3D-Grafik von *Warzone 2100* – da ruckelt selbst dann nix, wenn größere Heere aufeinanderprallen; die gängigsten 3D-Beschleuniger-Standards werden via Direct 3D und Glide unterstützt (siehe Testcenter). So fasziniert man anfangs von den Dreh-, Zoom- und Kipp-Effekten auch ist, die Eintönigkeit der Texturen wird dadurch kaum kaschiert. Denn die Landschaften sind vergleichsweise karg, nur ab und zu hat sich mal ein Bäumchen auf eine Bergkuppe verirrt – wie gut, daß man das eingangs erwähnte nukleare Malheur für diese Einöde verantwortlich machen kann. Umso detaillierter ist die Darstellung der Schlachten: Damit sich der Einbau Ihrer 3D-Grafikkarte auch richtig gelohnt hat, setzt *Warzone 2100* ganze Bataillone an Spezialeffekten zur Darstellung von Explosionen, Rauchschwaden, Nebelschleiern, Flammen, Regen und Schnee ein. So oft kommt es ja nicht vor, daß es Anlaß zur gesonderten Erwähnung des Sounds gibt. *Warzone 2100* schafft zusätzliche Atmosphäre durch krachende 3D-Soundeffekte von ohrenbetäubender Lautstärke – Granateneinschläge, Detonationen und umherzischende Raketen lassen Ihre Nachbarschaft hautnah an den Gefechten teilhaben. Wird die Karte gedreht, verändert sich natürlich auch die Richtung, aus der die Geräusche kommen. Falls Sie sich eines dieser neumodischen 3D-Sound-Systeme geleistet haben (A3D-Audio, EAX), müssen Sie sich noch bis zum Erscheinen des entsprechenden Patches gedulden, um eine hörbare Verbesserung der Soundqualität zu erzielen.

Petra Maueröder ■



Leider ist die Rauchentwicklung kein Anhaltspunkt dafür, wie stark eine Einheit beschädigt ist; den Zustand feindlicher und eigener Truppen erfahren Sie am bequemsten durch einen Rechtsklick auf die jeweilige Einheit.

An den militärischen Rangabzeichen lesen Sie die „Erfahrung" einer Einheit ab.

Beschädigte Einheiten sind langsamer und haben längere Nachladezeiten.

Nachladezeiten werden durch einen weißen Balken unterhalb der Schadensanzeige dargestellt.

Ein Rechtsklick auf markierte Einheiten öffnet das Befehlsmenü. Hier stellen Sie ein, ab welcher Schadensstufe ins Hauptquartier zwecks Reparatur zurückgekehrt werden soll. Auch gängige Kommandos wie Patrouillen, Stellung halten, Verfolgen, Bewachen usw. können erteilt werden.

Die Zusammensetzung der Fahrzeuge ist häufig nur schlecht erkennbar. Will man herausfinden, um welchen Einheitentyp es sich im Einzelfall handelt, kommt man ums Anklicken kaum herum.

Den Schaden an einer feindlichen Einheit ermitteln Sie mit einem schlichten Rechtsklick.

STATEMENT



Weil Westwood den Veröffentlichungstermin von *C&C 3* immer weiter gen Jahresende verschiebt, kommt *Warzone 2100* gerade recht, um beschäftigungslose Echtzeitstrategen wieder an den PC zu fesseln. Spannende Schlachten, aufregende die Missionen und originelles Tuning der detailreich gestalteten Einheiten sorgen hier für echtes Kampffieber. Mich hat besonders die clever agierende Gegner-KI beeindruckt, deren Panzer sich nicht in jeden erstbesten Hinterhalt locken lassen. Als sehr hilfreich erweist sich auch der leicht zu bedienende Einheitenbaukasten, der keinesfalls nur schmückendes Beiwerk ist, sondern die Konstruktion leistungsfähiger Superpanzer ermöglicht; im Kampf gegen die mitunter recht starken Feinde mußte ich mir nämlich genau überlegen, mit welcher Art von Rüstung und Bewaffnung meine Einheiten die beste Aussicht auf Erfolg hatten. Die 3D-Grafik ist eine sinnvolle Bereicherung des Gameplays und keinesfalls nur ein hübsches Stilelement, da es die taktische Ausnutzung von Bergen und Talsohlen erlaubt. Auch wenn es an Story und Atmosphäre hapert, ist *Warzone 2100* ein ganz heißer Tip im kühlen Spielefrühjahr 1999.

STATEMENT



Ob das grafisch viel schönere *Earth 2150* von TopWare Interactive wirklich neue Maßstäbe setzt, wird sich frühestens im August zeigen. *Warzone 2100* hingegen gibt es bereits jetzt zu kaufen – und es hat all das, was Echtzeitstrategiespiele so genial macht, plus moderne Grafik und einige richtiggehend pfiffige Features. So werden Sie beispielsweise die Erfahrung machen, daß man jedem mühsam aufgepäppelten Veteranen-Panzer hinterherweint, den die Konkurrenz auseinandergenommen hat. Als gelungen muß man die Idee bezeichnen, daß die Missionen direkt aufeinander aufbauen – Stützpunkt und Einheiten bleiben im Verlauf einer Kampagne also erhalten. Für mich der wichtigste Pluspunkt: Trotz der 3D-Umgebung ist das Spiel mindestens genauso übersichtlich wie die 2D-Konkurrenz. Um an die Atmosphäre eines *Command & Conquer* oder *StarCraft* heranzukommen, fehlt es allerdings noch ein bißchen am Drumherum – coole Charaktere, kernige Musik, filmreife Zwischensequenzen, formschöne Menüs. Wenn Sie auf monumentale Materialschlachten stehen, sich gerne hinter dicken Trutzburgen verschanzen und ganz generell nach einem „*C&C* in 3D" suchen, werden Sie an *Warzone 2100* viel Freude haben.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
● Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	-
● Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 60 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 233, 64 MB RAM, 12xCD-ROM, HD 120 MB

VERGLEICHBAR MIT
Machines

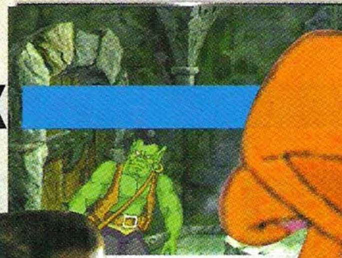
RANKING

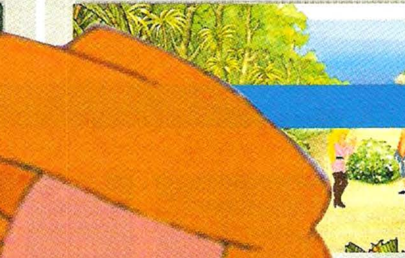
Echtzeitstrategie

Grafik	80%
Sound	85%
Steuerung	85%
Multiplayer	75%
Spielspaß	82%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Eidos Interact.
Preis	ca. DM 80,-

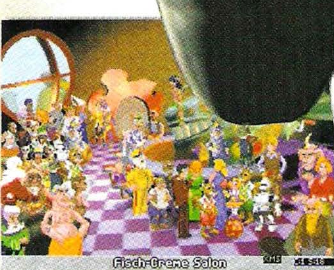


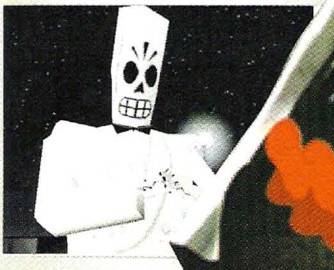






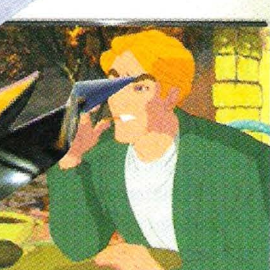


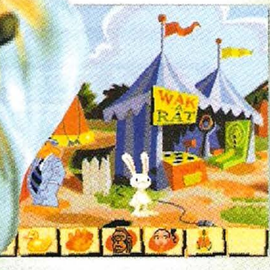












Ein überquellendes Inventory, knifflige Puzzles, interessante Charaktere, eine durchgehende Story, viel Atmosphäre - all das haben mittlerweile auch 3D-Shooter (Half-Life), Action-Adventures (Tomb Raider) oder Rollenspiele wie Baldur's Gate zu bieten. Steht das klassische Adventure deshalb vor dem Aus? PC Games ist der Frage nachgegangen, wie die Zukunft dieses Genres aussieht, und präsentiert zudem hochinteressante Ergebnisse der Feedback-Umfrage.

Adventures

Flüchtiges Abenteuer

Es war DAS Gesprächsthema der diesjährigen Games Developers Conference: Beim Klassentreffen der wichtigsten Spieleentwickler der Welt zerbrachen sich Promis wie *Larry*-Erfinder Al Lowe den Kopf über die miserablen Verkaufszahlen der meisten Adventures. Wer seine Kundschaft mit Genre-Zwittern verschreckt (siehe *King's Quest 8*) oder interaktiven Spielfilmsondermüll verkauft, muß sich nicht weiter wundern, wenn die Nachfrage nach Adventures stetig sinkt, lästern die einen. Andere wiederum machen das *Myst*-Phänomen dafür verantwortlich: Nach einer Flut ebenso unsäglicher wie erfolgloser Nachbauten des Rendergrafik-Bestsellers hat kaum noch ein Hersteller Lust, siebenstellige Dollarbeträge in die aufwendige Entwicklung „richtiger" Adventures zu stecken. Größtes Problem der Zunft: Adventures sind wie Bücher: Nach einmaligem Gebrauch verlieren sie in den meisten Fällen an Reiz. Und wie viele Filme gibt es, die man sich trotz bekannter Handlung immer und immer wieder ansehen kann? Allenfalls Ausnahmespiele wie Westwoods *Blade Runner* animieren durch mehrere mögliche Schlußsequenzen zum erneuten

Durchspielen. Doch die Nettospielzeit liegt beispielsweise bei Echtzeitstrategiespielen oder Weltraumballereien ungleich höher, nicht zuletzt wegen der Mehrspielerfähigkeiten. Ein Trend, der am Adventuremarkt völlig vorbei geht. Und: Von der zunehmend besseren Hardwareausstattung der PC-Spieler haben vor allem konkurrierende Genres profitiert - noch nie sahen 3D-Shooter realistischer aus, selten gab es prächtigere Rollenspiele, Sportsimulationen sind zuweilen kaum noch von TV-Übertragungen zu unterscheiden. Kein Zweifel: Es besteht Handlungsbedarf, wenn das Adventure den Jahrtausendwechsel überstehen soll. Erste zaghafte Bemühungen gibt es bereits.

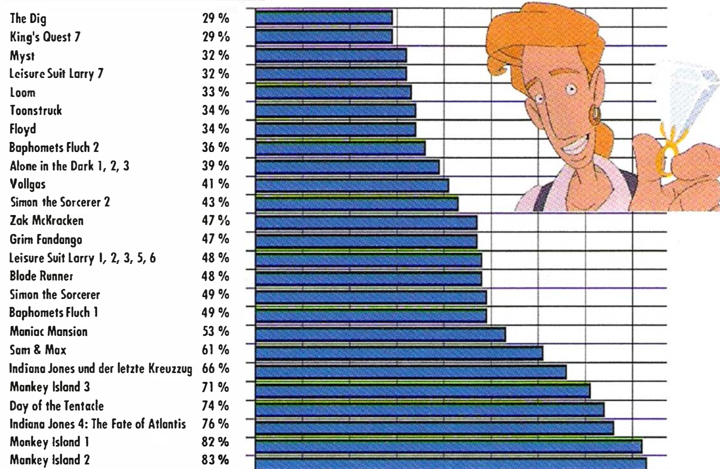
Des Rätsels Lösung

Auch wenn sich die Begeisterung für 3D-Grafik in Adventures laut Umfrage in argen Grenzen zu halten scheint, führt kein Weg mehr vorbei am 3D-Abenteuer. *Grim Fandango* war so etwas wie der Totengräber für Zeichentrickgrafik im Stil von *Monkey Island 3* oder *Baphomets Fluch 2*. Einer jener Entwickler, denen dieser „wind of change" bereits kräftig ins Gesicht weht, ist die Firma Adventuresoft aus Birmingham, bekannt geworden durch die beiden *Simon the Sorcerer*-Folgen und *Floyd*. Spieldesigner Simon Woodroffe begründet, warum Simon 3D nicht ohne Voodoo-3Dfx-Beschwörungen, Direct-3D-Beschleunigung und Open GL-Unterstützung auskommt: „Wir haben *Simon 3* ursprünglich als 2D-Adventure entwickelt. Aber keiner der großen Hersteller hat sich dafür interessiert - alle wollten 3D-Grafik. Dann standen wir vor der Entscheidung: Die Arbeiten am 2D-*Simon 3* einstellen und auf 3D umsatteln oder überhaupt keine Adventures mehr produzieren. Wir sind uns dessen bewußt, daß wir viele Abenteurer verschrecken werden, die sich auf ein 2D-*Simon 3* gefreut haben. Aber Adventuresoft ist ein sehr kleines Unternehmen und kann sich die teure Entwicklung nur leisten, wenn wir einen Hersteller finden, der die Spiele weltweit anbieten kann. Nichtsdestotrotz macht *Simon 3D* sehr gute Fortschritte". Er prophezeit: „Wenn Simon 3D erscheint, wird es nur noch wenige Spiele geben, die nicht irgendeine Art von 3D-Beschleunigung voraussetzen - und für Adventures gelten nun mal keine Ausnahmeregelungen." *Baphomets* Fluch-Macher Charles Cecil sieht durchaus Vorteile: „Eine 3D-Engine reduziert den Aufwand für unsere Grafiker enorm. Für 2D-Spiele müssen wir einen Bewegungsablauf aus acht verschiedenen Richtungen zeichnen, bei 3D-Grafik nur ein einziges Mal. Durch weniger Animationen können wir uns stärker auf andere Aspekte eines Spiels konzentrieren." Zwangsläufig verknüpft mit der Umstellung auf 3D-Welten ist auch eine neue Art der Steuerung. Designer Woodroffe erklärt, warum sich *Simon 3D* nicht mehr mit der Maus steuern läßt: „Eine Maus kann man nur in zwei Dimensionen (links, rechts, rauf, runter) bewegen, allerdings nicht in den Raum hinein, also vorwärts und rückwärts. Deshalb kommen für die Steuerung lediglich Tastatur, Joystick oder Joypad in Frage." Das auffällig schwache Abschneiden des tastaturgelotsten Manny Calavera in der Kategorie „Steuerung" zeigt, daß die Spieler mit der *Grim Fandango*-Methode noch nicht sonderlich glücklich sind.

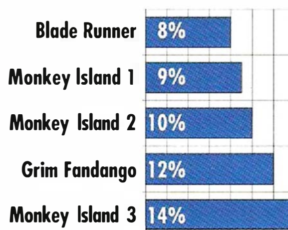
Monkey Island die klare Nr. 1

Daß es neben vielen mittelmäßigen Adventures auch eine Reihe echter Perlen gibt, zeigt ein Blick in die Datenbank mit den Umfrageergebnissen. Zu den absoluten Favoriten der PC Games-Leser zählt dabei die *Monkey Island*-Serie. In den Disziplinen Dialoge, Puzzles und Steuerung liegt *Monkey Island 3* ganz vorne, in Sachen Grafik, Synchronisation und Umfang reichte es immerhin noch für einen respektablen zweiten Platz. Gleichzeitig staubt die Piratenpersiflage die Sonderpreise für das beste Adventure (*Monkey Island 3*), den besten Hauptdarsteller (Guybrush Threepwood), den besten Spieldesigner (Ron Gilbert) und die am häufigsten gewünschte Fortsetzung (Monkey Island 4) ab. Und als Krönung wird LucasArts auch noch zum fähigsten Adventure-Hersteller gekürt. Daß diese Firma die Konkurrenz der-

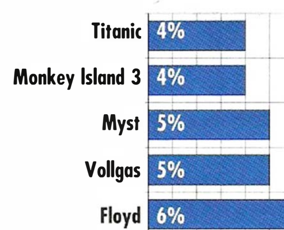
Welche Adventures besitzen Sie?



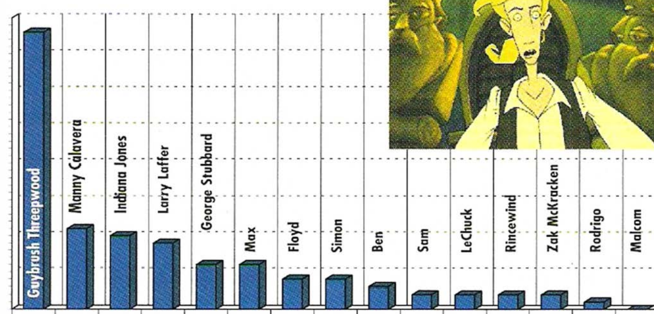
Welches Adventure halten Sie für das beste aller Zeiten?



Von welchem Adventure waren Sie besonders enttäuscht?

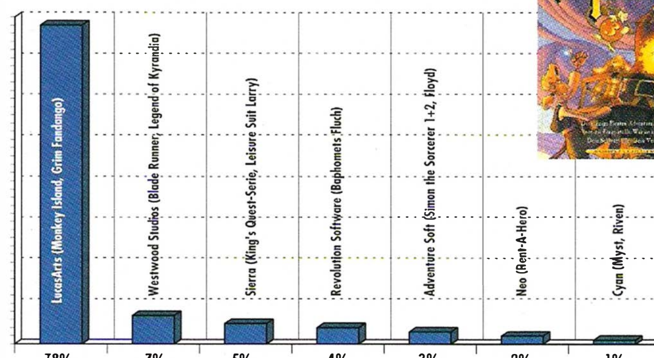


Welche Figur ist Ihr Lieblings-Character?



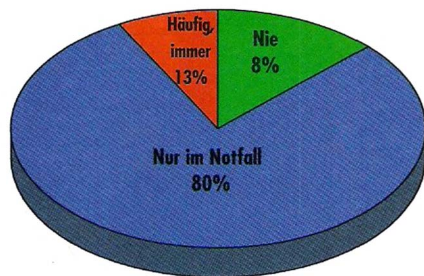
Guybrush Threepwood ist eindeutiger Publikumsliebling der PC Games-Leser. Zusammen mit prominenten Kollegen wie Grim Fandango-Hauptfigur Manny Calavera, Indy Jones, Zak, LeChuck, Vollgas-Ben, Sam und Max vereinigt die LucasArts-Belegschaft satte Dreiviertel der Stimmen auf sich.

Welcher Hersteller produziert Ihrer Ansicht nach die besten Adventures?

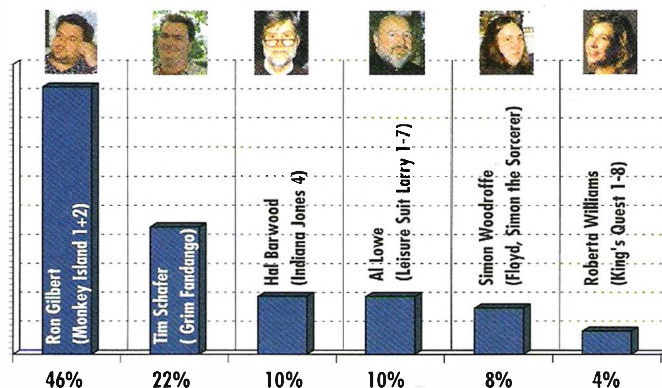


Von Day of the Tentacle über Monkey Island bis Grim Fandango: Zündende Gags, logische Puzzles und aberwitzige Animationen sind mit ein Grund für die Beliebtheit der LucasArts-Adventures, die mehr als zehnmal soviel Stimmen abstaubten wie der Zweitplazierte.

Machen Sie Gebrauch von Komplettlösungen?

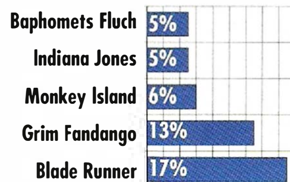


Welcher Spieledesigner hat Ihrer Meinung nach die besten Adventures kreiert?

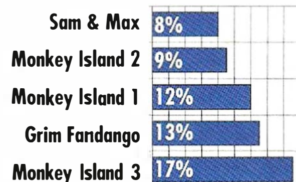


Fast jeder zweite stimmte für den geistigen Vater von Möchtegernpirat Guybrush Threepwood. Mit der dritten Monkey Island-Folge hatte Ron Gilbert allerdings nichts mehr am Hut.

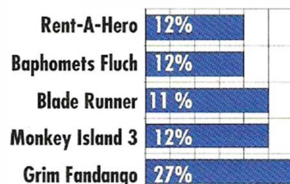
Beste Atmosphäre



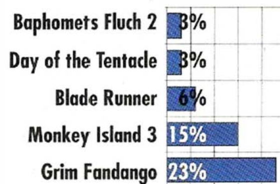
Beste Dialoge



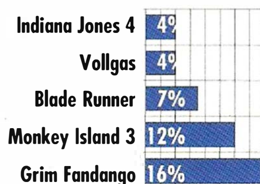
Beste Grafik



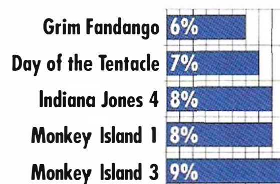
Beste Synchronisation



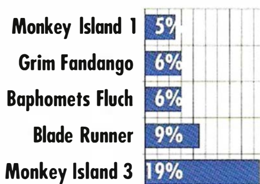
Beste Musik



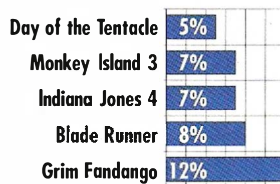
Beste Puzzles



Beste Steuerung



Bester Umfang



maßen deklassiert, kommt nicht überraschend; die Fans wissen zu würdigen, daß der Hersteller seit Jahren für hochklassigen Nachschub sorgt. Außerdem beweist LucasArts, daß man vor allem in Europa nach wie vor gutgemachte Adventures verkaufen kann - nicht umsonst wurde *Monkey Island 3* für über 100.000 Exemplare mit einem Gold-Award des deutschen Branchenverbands VUD ausgezeichnet und auch *Grim Fandango* liegt deutlich über den Erwartungen.

Symptomatisch: Der Fall Sierra

Von *Monkey Island*-Legende Ron Gilbert sind indes bis weit ins nächste Jahrtausend hinein keine neuen Adventures zu erwarten - der Chef von Cavedog Entertainment (*Total Annihilation*) bastelt lieber an seinem Rollenspiel *Good & Evil*. Ebenfalls nicht mehr in Diensten von LucasArts ist Jonathan Ackley, Designer und Projektleiter bei *Monkey Island 3*; auch er hat mittlerweile eine eigene Firma gegründet. Tim Schafer, Schöpfer von *Vollgas* und *Day of the Tentacle*, brütet nach dem Abschluß von *Grim Fandango* an einem neuen geheimen Projekt, das LucasArts aber erst zur E3 in Los Angeles ankündigen wird (siehe auch Insight ab Seite 158). Kann man einem Superstar wie Al Lowe einfach den Stuhl vor die Tür setzen? Na klar, sagt Sierra. Die Hintergründe des Eklats erfahren Sie bei uns ab Seite 42. Doch selbst Adventure-Queen Roberta Williams bleibt von Schicksalsschlägen nicht verschont und laboriert am eher mäßigen Erfolg des jüngsten *King's Quest*-Sprößlings. Daß es jemals einen neunten Teil geben wird, bezweifeln inzwischen die meisten Insider. Dabei galt Sierra noch vor wenigen Jahren als der Adventure-Produzent schlechtin - man war stolz auf Kultserien wie *King's Quest*, *Space Quest* oder *Leisure Suit Larry*, Charaktere wie Roger Wilco und Larry erlangten Weltruhm, bei Benutzeroberfläche, Grafik oder Sound wurden Standards gesetzt. Den Bonus bei den Fans hat Sierra aber längst verspielt: Das Action-Adventure *King's Quest 8* hat sich so weit von seinen Wurzeln entfernt, daß die Anhänger der ersten sieben Folgen damit kaum noch etwas anfangen können. Mit *Police Quest* war schon nach vier Folgen Schluß - kein Wunder bei dümmlicheren Puzzles, als die Polizei erlaubt. Aus den gar aufregenden Abenteuern von Wachtmeister Bond wurde eine mäßige Echtzeitstrategie-Reihe, die sich mit dem Alltag von Antiterror-Ein-

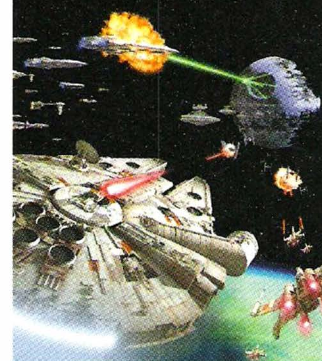


„Mit einer Evolution ist uns Adventure-Machern nicht mehr geholfen. Was wir brauchen, ist eine Revolution."

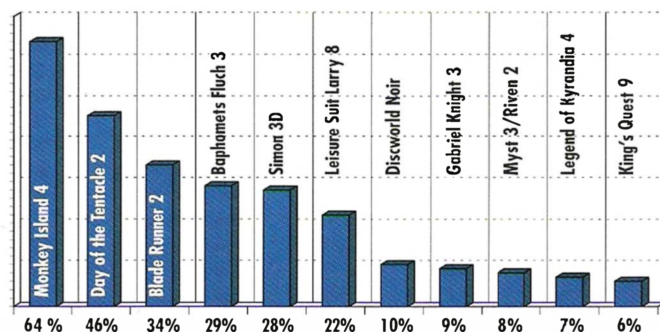
Charles Cecil, Revolution Software

STAR WARS

Ist der unglaubliche Erfolg von Titanic überhaupt noch zu übertreffen? Ja, meint George Lucas, der Schöpfer des Star Wars-Imperiums. Und wer bereits einen der mehrminütigen Appetitmacher der vierten Krieg der Sterne-Folge im Kino gesehen hat, kann das Selbstbewußtsein des Regisseurs durchaus nachvollziehen. Parallel zum Film bringt LucasArts natürlich weitere Star Wars-Spiele auf den Markt, die wir Ihnen in dieser Ausgabe vorstellen. Im Vorfeld der US-Filmpremiere möchten wir von den PC Games-Lesern wissen: Wie zufrieden waren Sie mit den bisherigen Star Wars-Titeln von LucasArts? Wie Sie an der Umfrage teilnehmen können und was es zu gewinnen gibt, entnehmen Sie bitte dem neuesten Feedback-Fragebogen (als Word-Dokument auf der Cover-CD-ROM).

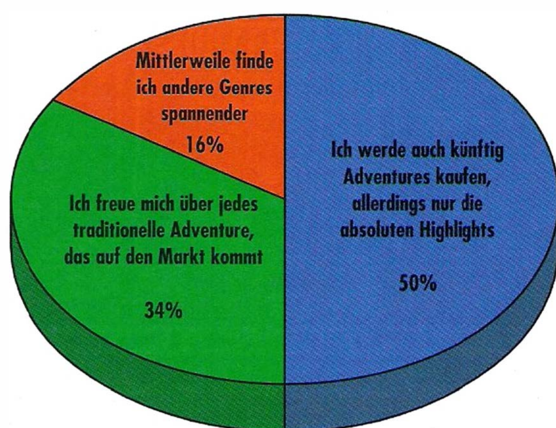


Von welcher Adventure(-Serie) wünschen Sie sich eine Fortsetzung beziehungsweise auf welche Nachfolger freuen Sie sich besonders?

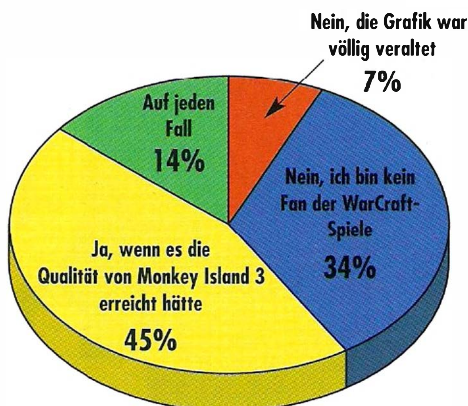


Monkey Island, Day of the Tentacle, Blade Runner, Baphomets Fluch, Simon Sorcerer und Leisure Suit Larry sind aus Sicht der PC Games-Leser die brauchbarsten Kandidaten für Fortsetzungen.

Wie groß ist Ihr Interesse an Adventures?



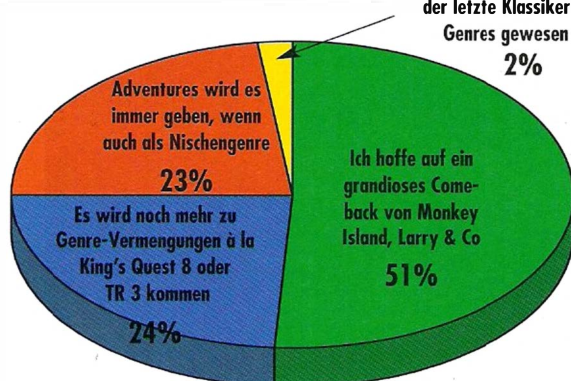
Hätten Sie sich das eingestellte WarCraft-Adventure von Blizzard gekauft?





Ob sich Blizzard damit einen Gefallen getan hat? Entsprechende Qualität vorausgesetzt, hätten satte 60% der Adventure-Fans beim WarCraft-Adventure zugegriffen.

Wie schätzen Sie die Zukunft des Adventures ein?



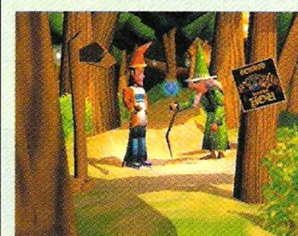
heiten beschäftigt. *Space Quest*-Hausmeister Roger Wilco schickte man nach dem witz- und lustlosen Kapitel 6 endgültig in den Ruhestand und auch die siebte *Larry*-Episode war offensichtlich die letzte. Was lernen wir daraus? Sollte *Gabriel Knight 3* floppen, wird sich Sierra wohl endgültig aus diesem Nischengeschäft verabschieden. Dementsprechend heftig wurde Sierra bei der Umfrage abgewatscht: Nur noch 5% sehen die Firma als führenden Adventure-Produzenten.

Fortsetzung folgt nicht

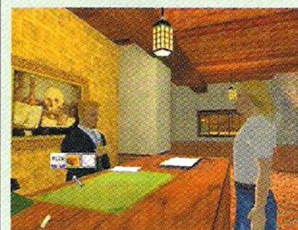
Man muß es realistisch sehen: Zumindest 1999 wird für Adventure-Fans ein eher dünnes Jahr. *Discworld Noir, Simon 3D* und *Gabriel Knight 3* markieren die voraussichtlichen Höhepunkte der aktuellen Saison, doch von Vorschußlorbeeren kann angesichts tendenziell verheerender Umfrageergebnisse kaum die Rede sein. Ganz anders die Vorfreude auf ein potentielles *Monkey Island 4*: Die Fans von Guybrush sollten sich schon mal den Mai vormerken - sollte es tatsächlich einen vierten Teil geben, dann ist die Wahrscheinlichkeit groß, daß der Titel auf der Megaspielemesse in Los Angeles angekündigt wird. Wenig Chancen gibt es derzeit für eine Fortsetzung zu den Erfolgsadventures *Indiana Jones* und der letzte Kreuzzug sowie *Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis*. Stattdessen arbeitet LucasArts-Entwickler Hal Barwood an *Indiana Jones* und der Turm von Babel, einem Action-Adventure, das eindeutig ins *Tomb Raider*-Segment einzuordnen ist. Und wie sieht's mit *Blade Runner 2* aus? PC Games-Korrespondent Stangl hat bei den Westwood Studios in Las Vegas nachgefragt, aber Pressesprecher Chris Rubyor dementiert entsprechende Gerüchte: „Zu gerne würde ich Euch mitteilen können, daß wir an *Blade Runner 2* arbeiten, aber leider ist dies nicht der Fall". Mit den beiden Rollenspielen Nox und *Swords & Sorcery* sowie dem Endlosprojekt *Command & Conquer: Tiberian Sun* scheint die Belegschaft ohnehin gut ausgelastet zu sein. „Wir bekommen Tonnen Unmengen von Briefen und e-Mails, in denen nach *Baphomets Fluch 3* gefragt wird", bekennt derweil Charles Cecil von Revolution Software. „Aber wir wollten nicht einfach noch ein weiteres Spiel innerhalb der Serie drauflegen. Also haben wir eine Pause eingelegt, um herauszufinden, wie wir das ganze Genre am sinnvollsten voranbringen. Mit *Baphomets Fluch 3* wollen wir im Laufe des Jahres loslegen und damit nächstes Jahr fertig sein". Mit *Larry 8* wird es aus genannten Gründen auf absehbare Zeit nichts. Aber Al Lowe sieht's locker und hofft zusammen mit gut 85% der Umfrageteilnehmer auf eine Renaissance guter Adventures. Seine These: „Egal ob Strategiespiele oder Rollenspiele: Schon viele Genres waren bereits totgesagt - und stehen heute ganz vorne in den Verkaufscharts."

Petra Maueröder ■

HITS '99



Simon 3D
Geplant für: Oktober 99
Hersteller: Adventuresoft
3D-Beschleunigung: Ja



Gabriel Knight 3: Blut der Heiligen
Geplant für: Oktober 99
Hersteller: Sierra
3D-Beschleunigung: Ja



Discworld Noir
Geplant für: Juni 99
Hersteller: Perfect Entertainment
3D-Beschleunigung: Ja

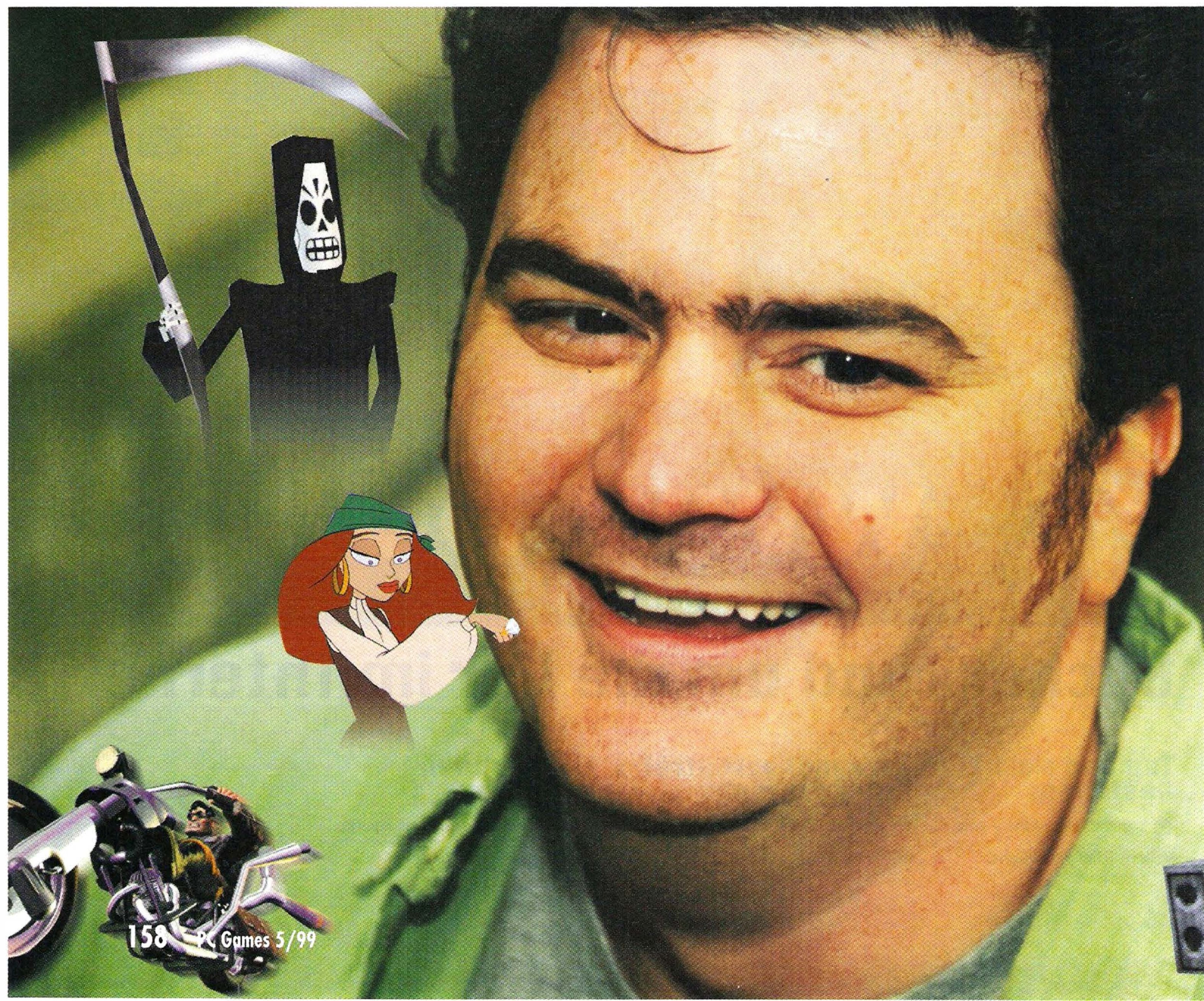
Tim Schafer, LucasArts

Mister Advent

Seine Abenteuerspiele gehören seit Jahren zu den beliebtesten und erfolgreichsten. Zuletzt konnte Tim Schafer mit Grim Fandango allen Unkenrufen zum Trotz beweisen, daß klassische Adventures noch lange nicht von den Tomb Raiders dieser Welt verdrängt wurden. Wir besuchten den Rätselmeister in seinem chaotisch eingerichteten Büro.

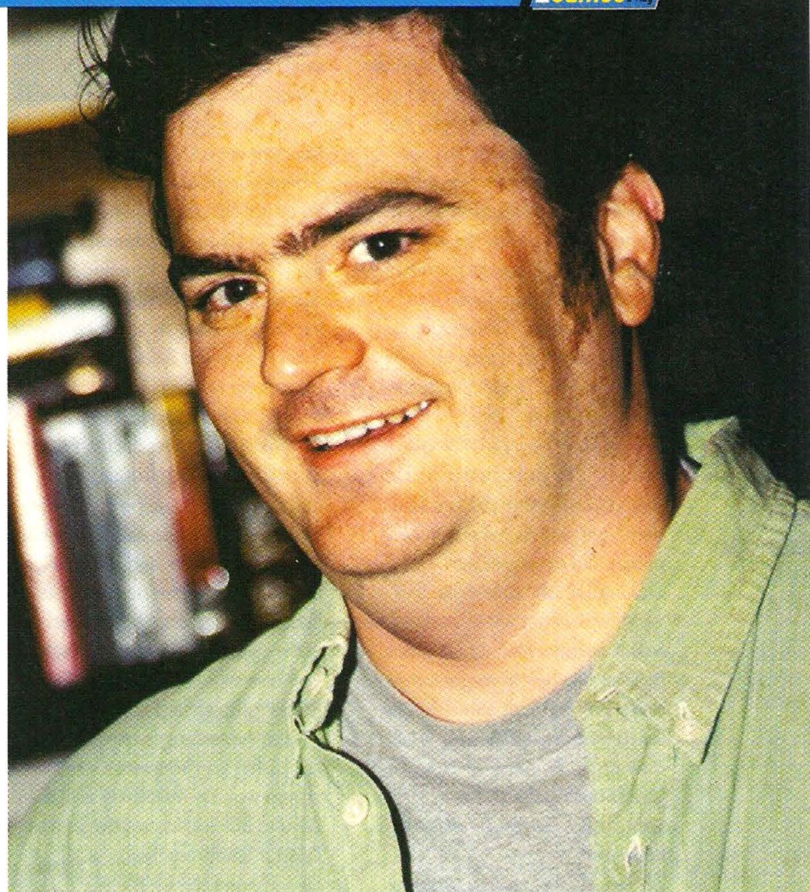
Denkt man an LucasArts, denkt man an Krieg der Sterne – immerhin ist die Firma ein Teil des Imperiums von Star-Wars-Erfinder George Lucas. Das sehen auch die meisten Angestellten dort so, die es überaus faszinierend finden, an der größten Doppeltrilogie der Kinogeschichte in irgendeiner Form teilzunehmen. Nur Tim Schafer nicht. Tim kommt ohne die andernorts begehrten Filmlizenzen aus und grübelt lieber über eigene Projekte mit originellen Inhalten. „Ich weiß nicht genug über Krieg der Sterne", gesteht er. „Ich würde mich nur blamieren, die Wookies auf einen falschen Planeten versetzten oder sowas und alle würden mich auslachen." Was bei seinen eigenen Konzepten herauskommt, erfreut sich größter Beliebtheit und führte mitunter dazu, daß LucasArts einen hervorragenden Ruf als Publisher von spannenden sowie humorvollen Abenteuerspielen genießt. Auf Tims Rechnung gehen so grandiose Exemplare wie *Day of the Tentacle, Vollgas* und zuletzt *Grim Fandango*. Wir besuchten den Meister des schrägen Humors in seinem winzigen Büro, das in schummriges, gelbes Licht getaucht ist. Vollgestopft mit allem möglichen Krimskrams, ist es das beliebte Refugium des Rätselmeisters, der während der Entwicklungsphase von *Grim Fandango* hier mehr Zeit verbrachte als irgendwo anders. Tim lebt mit und für seine Spiele; etwas versonnen sitzt er auf seiner alten Couch, rupft einer Plastikfigur von Kiss-

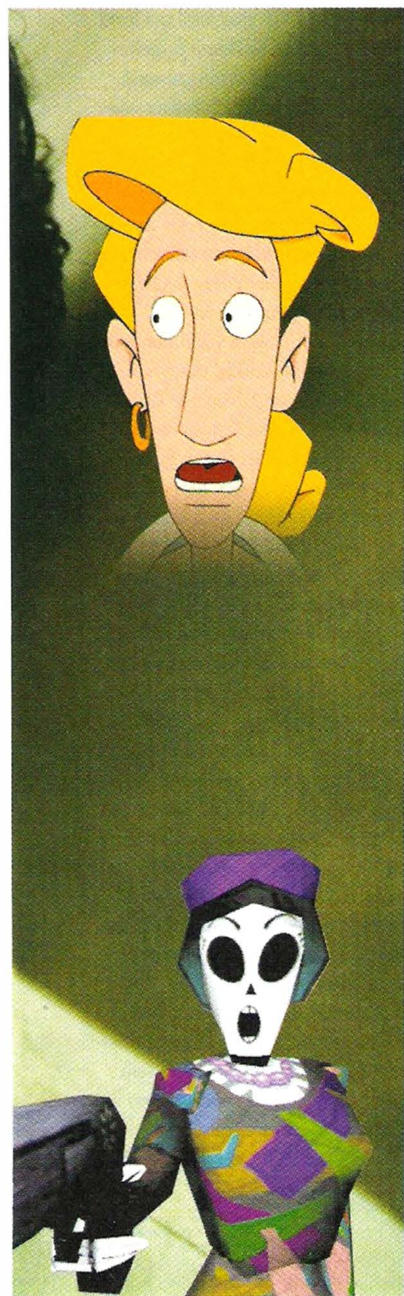
> ***„Viele Designer machen sich Gedanken um das Level-Design oder um das Interface, vergessen aber oft den Hauptcharakter eines Spiels."***
>
> **Tim Schafer, Spiele-Designer**



ure

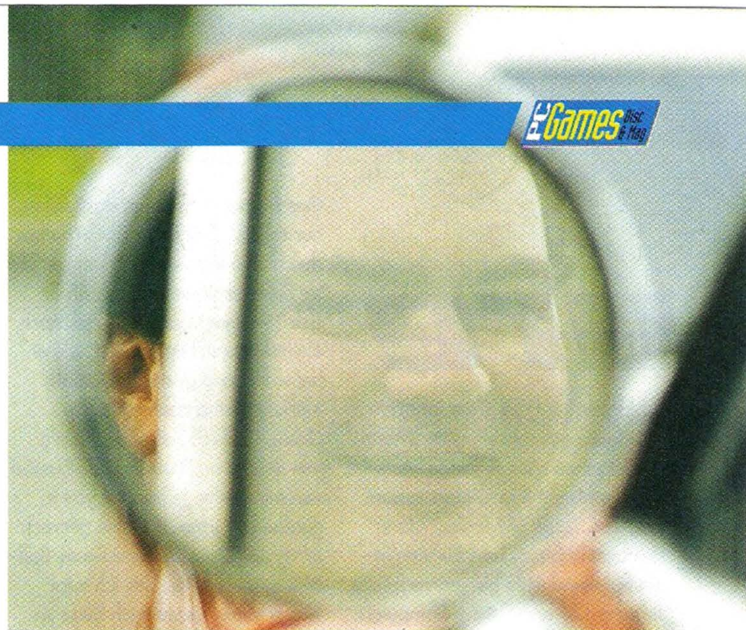
Schlagzeuger Peter Criss langsam die Haare aus und sinniert: „Mann, das ist schon alles so lange her, seit ich damals mit Ron Gilbert zusammen *The Secret of Monkey Island* gemacht habe..." Tims Einstieg in die Spieleindustrie gingen verspielte Jahre mit diversen Atari-Computern voraus, später erweiterte er seine Kenntnisse mit einem College-Abschluß als Computerwissenschaftler. Das Schreiben von Geschichten war für Tims Karriere in der Spieleindustrie genauso wichtig: „Das hat mir neben dem College am meisten geholfen, den Job bei LucasArts zu bekommen. Viele können programmieren – aber dazu noch eigene Geschichten schreiben, das gibt es nur selten." Fast hätte Tim sich aber durch eine kleine Unachtsamkeit aller Zukunftspläne beraubt, als er sich 1989 im Vorstellungsgespräch etwas unvorsichtig verhielt, wie er heute lachend gesteht. „Damals hieß die Firma noch Lucasfilm Games und ich liebte ihre Spiele wie *Rescue on Fractalus*. Ein Freund von mir kannte jemanden von irgendeiner Firma, der eine gecrackte Version eines Spiels namens *Ball Blaster* mitbrachte, das ich total klasse fand. Als sie mich beim Vorstellungsgespräch nach meinen Lieblingsspielen fragten, sagte ich `Ball Blaster´... und der Typ meinte: `Ball Blaster, hm? So heißt doch unser Ball Blazer in der raubkopierten Fassung...' Da dachte ich, daß ich alles vermasselt hätte." Glücklicherweise war damals der Besitz einer Raubkopie nicht das entscheidende Einstellungskriterium und so konnte Tim nach dem ersten *Monkey Island* auch am Nachfolger mit dem Untertitel *Le Chuck's Revenge* mitarbeiten. Anschließend produzierte er *Day of the Tentacle*, die verrückte Geschichte um außerirdische Tentakel, tiefgefrorene Hamster und Zeitreisen.





Deutlich ernster wurde Tim mit seinem nächsten Projekt *Vollgas*, das im harten Biker-Milieu spielt und deutlich leichter war als seine Vorgänger. Vergangenes Jahr überzeugte er die Kritiker und Spieler gleichermaßen mit *Grim Fandango*, einem schwarzhumorigen Adventure, welches das eigentlich von vielen totgesagte Genre neu belebte. Wie kommt man eigentlich auf solche verrückte Ideen? „Manchmal kommt das Grafikdesign zuerst, beispielsweise bei *Grim Fandango*, da wollte ich diese mexikanischen Totenmasken in einem Spiel sehen. *Vollgas* war mehr an den Charakteren orientiert, denn bis dahin waren alle unsere Charaktere wie Guybrush Threepwood oder Bernard eher Schwächlinge und ich wollte einfach einen richtig rauhen Typen, der Dinge beherrscht, die der Spieler nicht kann." Manny, der Held von *Grim Fandango*, ist ein weiterer Versuch von Tim, sich den Standards der Spielegenres zu entziehen. Vielmehr versuchte er, den klassischen Helden aus dem Film Noir überzeugend in ein Computerspiel zu transportieren. „Es gibt auch andere Spiele wie *Under a killing Moon*, die Film-Noir-Einflüsse haben sollen, aber die sind viel zu oberflächlich", kritisiert er. „Diese Detektive haben immer eine 38er und eine Flasche Whisky, aber Film Noir ist ganz anders. Es geht vielmehr um doppelte Identitäten, um einen Versicherungsangestellten, der irgendwie in ein Verbrechen verwickelt wird. So ist das auch mit Manny, er ist nur ein Verkäufer, der einen kleinen Fehltritt tut, indem er stiehlt und sich immer weiter verstrickt." Tim macht sich offensichtlich viel mehr Gedanken um den Tiefgang in seinen Spielen, als auf den ersten Blick ersichtlich ist. Wieviel von ihm selbst steckt denn in seinen Produkten, wieviel Guybrush oder Manny ist er selbst? „Wenn man über etwas schreibt, versteckt man sich oft hinter Dingen, man macht Witze, um... ich weiß auch nicht. Wenn man schreibt, möchte man so schreiben, wie man spricht. Ja, ich glaube, ich spreche wie die meisten meiner Charaktere. Es ist schon viel von meiner Persönlichkeit in den Spielen, aber auch die von anderen Leuten. Bei den Animationen erkenne ich oft die Handbewegungen der Grafiker wieder, von denen sie stammen." Tim Schafer arbeitet sehr sorgfältig, um zu gewährleisten, daß alle Teile seiner Spiele gleich viel Aufmerksamkeit erhalten. „Viele Designer machen sich Gedanken um das Level-Design oder um das Interface, vergessen aber oft den Hauptcharakter eines Spiels. Das fällt vor allem bei 3D-Actionspielen auf, in denen es fast immer nur eine gesichtslose Figur gibt. Das Schreiben einer Geschichte fehlt den meisten Leuten und ich habe mich zum Beispiel vor *Vollgas* mit Hal Barwood zusammengesetzt. Hal hat Drehbücher geschrieben und viel Erfahrung mit Filmen und mir wurde klar, wie wichtig es ist, sich hinzusetzen und die Geschichte richtig auszuarbeiten." Die tiefere Bedeutung dieser Aussage gründet in der Geschichte der LucasArts-Abenteuerspiele. Als Infocom in den frühen 80er Jahren die berühmten Text-Adventures auf den Markt brachte, wurde der Spieler stets mit „Du" angeredet. Mit den Grafikadventures von Lucasfilm Games änderte sich das, denn die zeigten immer den Hauptdarsteller auf dem Monitor, mit dem sich der Spieler identifizieren sollte. Das

> **„Es gibt eine Menge Dinge in Grafik-Adventures, die nervig sind, aber die Leute finden sich damit ab, weil sie keine Alternativen haben."** Tim Schafer, Spiele-Designer



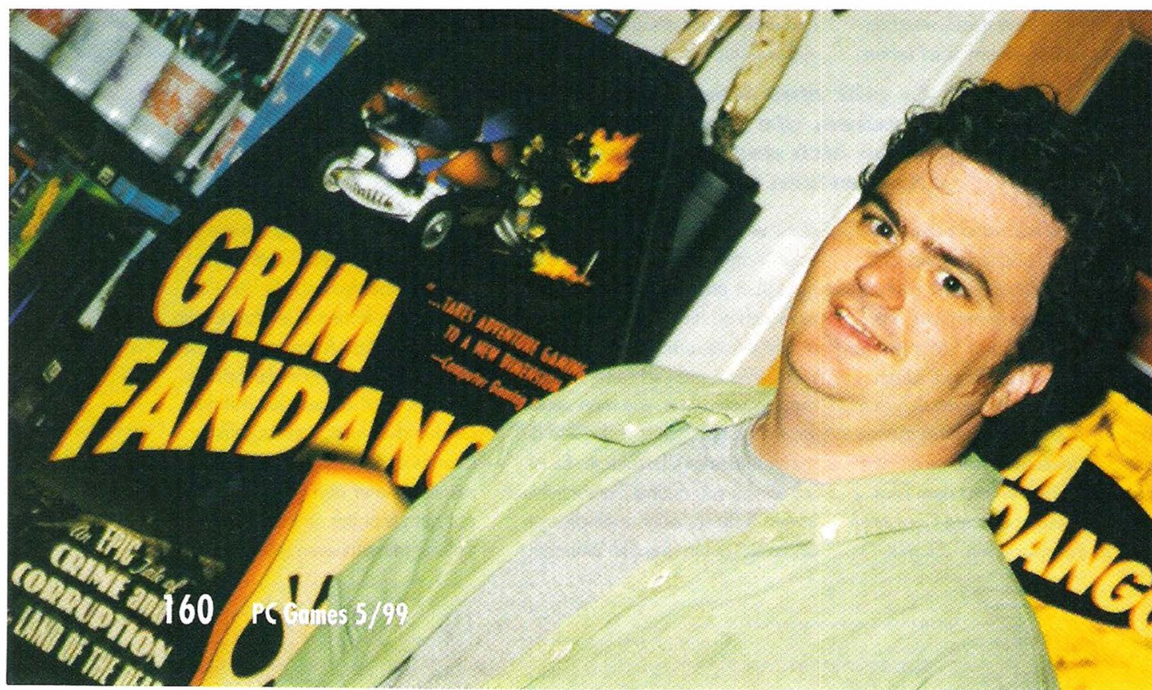
funktioniert natürlich nur, wenn der Charakter auch entsprechend gut ausgearbeitet wurde. „Dafür hat George Lucas gesorgt. Als wir – damals noch auf der Skywalker Ranch – an *The Secret of Monkey Island* arbeiteten, hatten wir mächtig Spaß mit all den lustigen Puzzles und dachten gar nicht an den Hauptcharakter." Diese Figur hieß einfach nur „Guy", was im englischen mit „Typ" gleichzusetzen ist, und man war sich einig, daß diesem Typ die Freundin entführt worden sei. „Daher kommt auch der Name Guybrush – die Grafik für den Typen wurde mit einem Malprogramm abgespeichert, das die Endung „brush" anhängte. Das zeigt, wie wenig wir über den Charakter nachdachten. Eines Tages mußten alle Spiele vorgeführt werden. George Lucas sah sich *Monkey Island* an und meinte: 'Nett, aber solltet Ihr nicht die Hauptfigur besser ausarbeiten?' Dann erst fingen wir an, Guybrush Leben einzuhauchen."

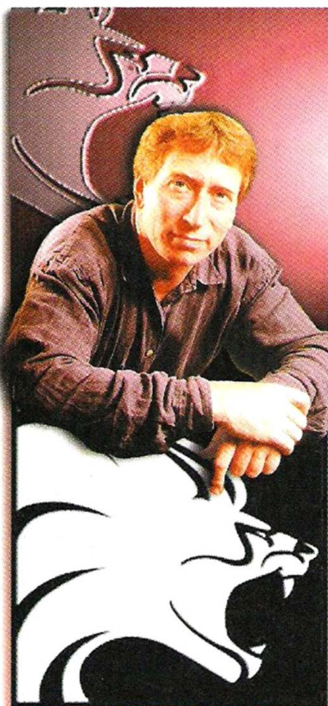
Anders als die meisten Designer oder Produzenten tippt Tim noch selbst fleißig Programmcodes ein, vor allem, wenn es um die Abläufe im Spiel geht, die in sogenannte Scripts aufgeteilt sind. Diese Scripts stehen für vorgegebene Abläufe, mit denen die Designer festlegen, was passiert, wenn der Spieler etwas bestimmtes tut. Außerdem sorgt Tim dafür, daß die einzelnen Teile wie Grafik, Sound und so weiter irgendwann zu einem kompletten Spiel zusammengefügt werden. Obwohl er nicht selbst an der Grafik arbeitet, kümmert er sich zusammen mit dem jeweiligen Chefgrafiker ständig darum, daß die Optik exakt seinen Vorstellungen entspricht. Den größten Einfluß besitzt er auf das eigentliche Spieldesign, bei dem er seit *Vollgas* versucht, Abenteuerspiele leichter zugänglich zu gestalten. „Es gibt eine Menge Dinge in Grafikadventures, die nervig sind, aber die Leute finden sich damit ab, weil sie keine Alternativen haben. Aber es kommen immer mehr Spiele wie *Zelda, Mario 64* oder *Tomb Raider*, die sich in meinem Bereich bedienen, tiefgründige Charaktere und Geschichten enthalten. Man muß sich fragen, ob nicht andere Spiele dasselbe bieten können wie ein Adventure, dabei aber leichter zu spielen sind. Seit *Vollgas* haben wir das Interface am unteren Bildschirmrand abgeschafft und bei *Grim* etwas ganz Neues versucht. Ich habe sehr oft *Mario* und *Tomb Raider* gespielt und mir überlegt, warum Adventures nicht so einfach zu spielen sein könnten. *Grim Fandango* war ein Mittelding zwischen 2D und 3D und ich würde gerne in Zukunft Spiele machen, die vollständig dreidimensional sind. Daß man ohne ein Maus-Interface auskommen kann, hat *Grim Fandango* schon bewiesen, nur habe ich keine Ahnung, wie man die Dialoge besser gestalten kann." Sollten die technischen Voraussetzungen gegeben sein, kann sich Tim vorstellen, daß Adventures künftig per Spracheingabe gesteuert werden. „Die Technik ist ja nicht neu", erklärt er. „Es ist im Grunde nichts anderes als bei den alten Text-Adventures, die mit Hilfe eines Parsers die eingetippten Wörter auswerten mußten."

Obwohl Tims Spiele vor allem wegen ihres schrägen Humors und der oft aberwitzigen Puzzles bekannt sind, ist die bevorzugte Stelle des Meisters persönlich eine eher trockene Angelegenheit. „Mir fällt eigentlich nur die Stelle in *Vollgas* ein, wo der Spieler die Tür zum Schrottplatz überwinden muß. Man zieht an der Kette, kann aber nicht durch die Türe, weil sie zu schnell wieder zufällt. Statt dessen muß man die Türe verschließen und über die Kette hochklettern. Der Grund, warum mir das am besten gefällt, ist das Vorhandensein aller Dinge, die für dieses Puzzle nötig sind. Ich mag es nicht, wenn man ewig Objekte finden und über die ganze Welt schleppen muß. Der Spieler soll ein Puzzle lösen können, indem er einfach auf den Bildschirm sieht und alles vor Ort ausknobeln kann. Meine Puzzles sollen dem Spieler alles geben, was er braucht, er muß nur eines der Objekte auf eine völlig entgegensetzte Weise benutzen als sonst üblich. Wenn man so spielt, kann man meine Spiele ziemlich schnell lösen – man muß nur genau das Gegenteil von dem tun, was offensichtlich ist." Kann Tim sich eigentlich vorstellen, etwas anderes als Abenteuerspiele zu designen? „Gute Frage... nach *Vollgas* wollte ich so etwas wie *Warcraft* machen, weil ich das total gut fand. Ich habe damit angefangen und dann gemerkt, daß ich doch besser wieder Adventures machen sollte." Tims Zukunftspläne klingen etwas nach *Tomb Raider* oder *Indiana Jones und der Turm von Babel* – das könnte jedoch den Freund klassischer Abenteuerkost abschrecken. Puzzles und Jump&Run-Einlagen vertrugen sich bislang nicht friedlich, denn meistens mußte der Adventure-Aspekt deutlich zurückstecken. „Worauf kommt es denn bei einem guten Adventure an?", fragt Tim. „Gute Puzzles, gute Story, gute Figuren, leicht zu bedienen – dabei ist es egal, ob es 2D oder 3D ist. Der größte Unterschied ist die Präsentation, weil die Örtlichkeiten nicht nur von einer Seite gezeigt werden können." Ein weiterer wichtiger Punkt für Tim ist die Bedienungsfreundlichkeit seiner Spiele – viele von Ihnen werden sicher befürchtet haben, daß Tims künftige Titel mit albernen Hüpfeinlagen garniert werden, weil er Spiele wie *Mario 64* oder *Tomb Raider* als Referenzen erwähnte. „Eine meiner Regeln ist, daß der Spieler nie körperlich geschickt oder reaktionsschnell sein muß, um ein Adventure zu lösen. Nichts gegen Actioneinlagen, aber der Spieler muß in der Lage sein, sie auch mit etwas Nachdenken zu lösen oder zu vereinfachen."

„Eine meiner Regeln ist, daß der Spieler nie körperlich geschickt oder reaktionsschnell sein muß, um ein Adventure zu lösen." Tim Schafer, Designer

Florian Stangl ■





Steve Jacksons Tagebuch, Teil 17

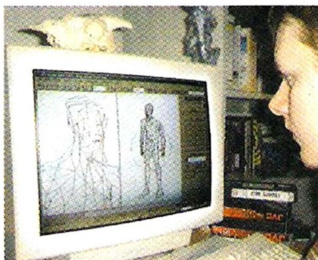
Zukunftsvisionen

Es ist eine der vielen schwierigen Entscheidungen, die ein Software-Entwickler treffen muß. Welche Plattform wählt man für das nächste Projekt? Diese Frage muß 18 bis 24 Monate vor dem Entwicklungsende entschieden werden. Die richtige Entscheidung kann lebenswichtig für den Erfolg eines Projektes und die Zukunft des Entwicklers sein.

Wo wird der Markt für Computerspiele in zwei Jahren sein? Immerhin wissen wir, daß es den PC noch geben wird. Aber für welche Hardware soll man entwickeln? Vielleicht für einen Pentium 700? Und für welche Grafik- und Soundkarten? Heutzutage muß man auch die Konsolen in die Entscheidung einbeziehen. Die Zukunft des Videospielens wird es denjenigen Firmen immer schwieriger machen, Spiele ausschließlich für den PC zu entwickeln, die wie Lionhead neue Technologien entwickeln. Jetzt, da die Konsolen der nächsten Generation fast schon vor der Türe stehen, ist es wirklich schwierig, eine Entscheidung zu treffen. Segas Dreamcast wurde in Japan mittlerweile vom Stapel gelassen und wird bald auch in der westlichen Welt auftauchen. Außerdem die phänomenale Zahl der PlayStation-Besitzer: Vor kurzem wurde die PlayStation 2 angekündigt – aber wieviel PSX2-Besitzer wird es im Jahr 2001 geben, wenn unser nächsten Spiel erscheinen soll? Auch Nintendo darf man nicht vergessen. Wird es das N64 in zwei Jahren noch geben? Oder wird ein Nachfolger (das N2000?) aufgetaucht sein? Und schließlich das mysteriöse „Projekt X". Gibt es eine Chance, daß ein neuer Anbieter im Videomarkt Fuß faßt?

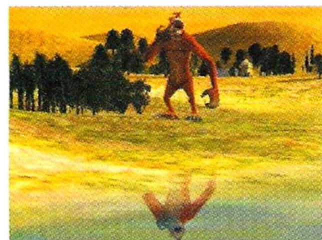
Mit diesem Dilemma schlägt sich Lionhead herum, wenn die Entwicklung der nächsten Titel geplant wird. Es betrifft nicht nur Lionheads eigene Programme, sondern auch die ersten Spiele der Lionhead-Satelliten (befreundete Programmierteams, für die Lionhead das Marketing übernimmt). Ich schätze, ich sollte die Wichtigkeit von Konsolen für Lionhead erklären. Zur Veranschaulichung werde ich die Auswirkungen der enorm gesteigerten Polygonrate erläutern, die von den Konsolen der nächsten Generation erwartet wird. Spielfiguren in 3D-Spielen werden aus sogenannten Polygonen bzw. Drahtgittern erstellt, die selbst aus einer großen Anzahl einzelner Polygone bestehen. Jedesmal, wenn sich die Spielfigur bewegt, muß ein Prozessor die neue Position jedes einzelnen

Polygons berechnen und mit einer Textur überziehen. Je mehr Polygone für eine Spielfigur verwendet werden, desto realistischer sieht sie logischerweise aus. Die Playstation 1 kann weniger als eine Million Polygone pro Sekunde berechnen. Aber die vorläufigen Spezifikationen der PlayStation 2 versprechen nicht weniger als 66 Millionen Polygone je Sekunde! Das ist eine wahrhaft furchterregende Aussicht. Denn die Grafiker müssen schlichtweg viel, viel mehr Polygone und Arbeitsstunden in jede Spielfigur und in jedes andere 3D-Objekt einarbeiten. Aus der Sicht eines Spielers bedeutet dies, daß in Zukunft die Programme auf Konsolen und PCs schlicht und einfach richtig echt aussehen werden. Stellen Sie sich vor, Sie spielen *Toy Story* in Echtzeit. Sie können all diejenigen Dinge tun, die bislang noch unmöglich sind. Und dieses Qualitätsniveau wird der Standard für alle Videospiele werden. Aber die Entwicklung solcher Spiele wird eine ganze Mistfuhre von Geld verschlingen. Und da die Ladenpreise für Spiele eher sinken als steigen,



Christian Bravery bearbeitet in 3D Studio Max das Drahtgitter einer humanoiden Kreatur, die eine Spielfigur in Black & White werden soll.

müssen ganz einfach viel mehr Spiele verkauft werden, um die Entwicklungskosten zu decken. Man muß im Auge behalten, daß die Entwickler erst dann Geld vom Vertrieb überwiesen bekommen, wenn das Spiel echte Gewinne macht. Vor einigen Jahren konnte ein Spiel mit Verkaufszahlen von etwa 100.000 Stück bereits Gewinn machen. Aber der technische Fortschritt setzt die Meßlatte höher. Die Zeiten kommen schnell näher, in denen man eine Million Stück verkaufen muß, nur um keinen Verlust zu machen. Aus diesem Grund kann die Entwicklung für Konsolen entscheidend sein. Obwohl weltweit über 200 Millionen PCs in Privathaushalten stehen, wird ein großer Prozentsatz dieser beeindruckenden Zahl für Textverarbeitung genutzt – von Benutzern, die sich niemals ein Spiel zum vollen Preis kaufen würden. In der Tat verkaufen sich nur sehr wenige PC-Spiele eine Million mal. Die Konsolenbesitzer hingegen haben sich ihr Gerät nur aus einem einzigen Grund gekauft: um zu spielen. Bei zirka 50 Millionen PlayStations kann ein erfolgreicher Titel wie *Final Fantasy* oder *Tomb Raider* problemlos zwei bis fünf Millionen mal verkauft werden. Selbst bei Entwicklungskosten in der Höhe des Bruttoinlandsprodukts von Luxemburg können solche Spiele noch Gewinne machen. Die gleichen Entwicklungskosten für ein PC-Spiel – das den gleichen Marktanteil erreicht – würden das Ende des Programmierteams bedeuten. Das Spiel könnte überall Begeisterungsstürme hervorrufen, aber die tatsächlichen Verkaufszahlen würden die Finanzchefs wie Lemminge aus dem Bürofenster springen lassen. Wenn Sie an unserer Stelle wären, wie würden Sie nun die nächsten drei Jahre von Lionhead planen? Würden Sie a) raten, welche Spezifikationen ein PC hinter seinem Gehäuse in zwei bis drei Jahren verbirgt? b) eine enorm riskante Mega-Geld-Produktion für die PlayStation 2 planen? c) Sonys Dreamcast bevorzugen, für den



Nur durch detaillierte Drahtgittermodelle sind derart realistische Körperstellungen wie in diesem Screenshot möglich.

wegen seines Windows-CE-Betriebssystems PC-Programme problemlos portiert werden können? d) abwarten, bis Nintendo seine Zukunftspläne offenlegt? Oder vielleicht e) die „Friß oder stirb"-Strategie wählen und auf ein ganz neues System setzen?
Nicht ganz einfach, oder?

Steve Jackson ■

HARDWARE & ZUBEHÖR



Von 3D-Glaubenskriegen und anderen Merkwürdigkeiten

Traditionell sind US-amerikanische Websites am schnellsten, wenn es um den „Test" brandneuer Hardware geht. So konnte der Internet-Surfer schon Mitte März auf einschlägigen Hardware-Seiten nachlesen, daß TNT2 (anscheinend) in jeder Hinsicht **besser sei als Voodoo3**. Ironischerweise hatte der TNT2-Hersteller nVidia zu diesem Zeitpunkt noch nicht ein offizielles Wort zu diesem Chip verlauten lassen. Natürlich konnte die Voodoo-Fraktion diese Tests nicht unkommentiert stehen lassen. Deshalb wurde postwendend die gesamte Bandbreite an Grabenkriegen **inklusive persönlicher Verleumdungen**, Anzweiflung der Testmethoden und Unterstellung von Voreingenommenheit ausgepackt. Auch meine Person bleibt von solchen Aktionen nicht verschont. Für einen E-Mail-Meinungsaustausch auf sachlicher Basis bin ich immer zu haben. Der Spaß hört aber spätestens dann auf, wenn **regelrechte Drohungen** eintrudeln, die das „Schlecht-Testen" eines bestimmten Grafikchips verlangen. Wenn manche Leute das Anbeten eines daumengroßen Silizium-Würfels zur Ersatzreligion erheben, darf man getrost deren geistige Zurechnungsfähigkeit anzweifeln. Ich lasse mich von solchen Freaks oder Vorabtests im Internet **jedenfalls nicht beeinflussen.**

Microsoft SideWinder Pads

Ungewöhnliche Kontrollinstrumente vom Windows-Giganten

Bei der traditionellen Gamestock-Veranstaltung lüftete Microsoft einige Controller-Geheimnisse für das Jahr 1999. Für den Herbst sind zwei Gamepads geplant, die dank ihres ausgefallenen Designs schon jetzt als heiße Steuer-Kandidaten gelten. Das Game Pad Pro ist dabei die Weiterentwicklung des soliden SideWinder Pads. Bei der Griff-Konstruktion vertraut Microsoft auf sehr weiche Formen und gibt dem eher eckigen Design des Ursprungspads einen Korb. Insgesamt stehen 8 Feuertasten für Programmierzwecke zur Verfügung, die durch einen Umschalter sogar doppelt belegt werden können. Das Daumenpad hat es in sich: per Modus-Schalter agiert es entweder als digitale Scheibe oder als analoges Steuerkreuz. Unter dem Codenamen „Zulu" arbeitet Microsoft darüber hinaus noch an einem reichlich abgefahrenen Kontrollwerkzeug. Zwei Controllerherzen schlagen in seiner Brust. Die üblichen Gamepad-Funktionen werden um einen zusätzlichen Steuerknüppel ergänzt, der durch ein kugelartiges Gelenk mit dem Muttercontroller verbunden ist. Microsoft sieht Zulu als Alternative zu Maus und Tastatur, will damit also Action- und Strategiespieler ansprechen. Ob die zielgenaue Steuerung eines Fadenkreuzes oder Mauscursors damit wirklich funktioniert, werden erst Praxistests beweisen. Beide Pads sind voll auf die USB-Schnittstelle ausgelegt und werden von der bekannten SideWinder-Software begleitet.

Info: Microsoft (http://www.microsoft.com/games/gamestock99)

Die eigentliche Steuersensation stellt die wahlweise digital oder analog arbeitende Drehscheibe dar.

Mit der erhöhten linken Seite steuert der Zocker seine Spielfiguren, die tiefergelegte rechte Seite beherbergt die Knopfparade.

Zwei Schnellfeuertasten an der Vorderseite sind der Garant für schnelle Aktionen mit den Zeigefingern.



Die linke Hand bedient unter anderem Daumenpad, den linken Trigger und zwei Feuerknöpfe.

An diesem Gelenk ist die dritte Achse angebracht, die als eine Art analoger Coolie-Hat bzw. Mouse-Look fungiert.

Die rechte Hand steuert die Z-Achse und die fünf Funktionsknöpfe.

G400 und TNT2

CeBIT-Update der neuen Grafikkarten-Generation





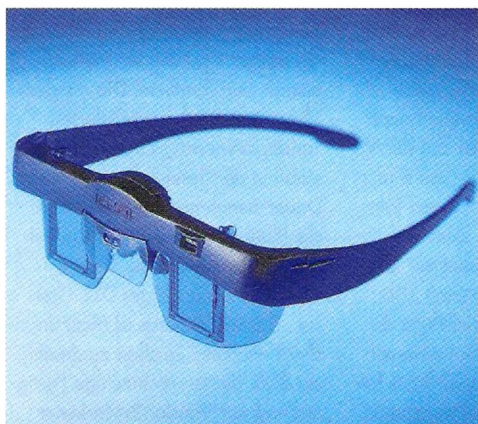
Mit dem G400 schickt Matrox den Nachfolger des beliebten G200 in das Rennen um den 3D-Pokal. Die wesentlichen Verbesserungen sind der Support von bis zu 32 MB Grafikspeicher, eine zweite Texturierungseinheit, AGP 4X-Modus und ein RAMDAC mit maximal 300 MHz Frequenz. Selbst 3D-Besonderheiten wie anisotropisches Filtern oder Stencil Buffering will man bei Matrox unterstützen. Rechtzeitig zur CeBIT haben auch alle TNT2-Anbieter die Karten aufgedeckt. Diamond verarbeitet den TNT2 in der Viper V770 und wird dabei eine Normal- und eine Gamers-Edition herausbringen. Letztere soll 32 MB RAM, TV-Out und eine höhere Taktfrequenz aufweisen. Eine ähnliche Einstufung nimmt Guillemot mit der Maxi Gamer Xentor und der Xentor 32 vor. Weitere interessante TNT2-Anbieter sind Hercules und Elsa.

Info: Matrox (www.matrox.de), Diamond (www.diamondmm.de), Guillemot (www.guillemot.com)

Elsa 3D Revelator

Willkommen in der dritten Dimension!

Auf der CeBIT zeigte Elsa eine neue Shutter-Brille namens 3D Revelator. Das System gaukelt Ihrem Auge mit Hilfe einer Brille und den Daten der Grafikkarte einen realen 3D-Raum vor. Dabei wird ausschließlich die Direct3D-Schnittstelle unterstützt – Glide oder OpenGL funktionieren (noch) nicht. Außerdem läßt sich die Brille momentan nur mit einer Elsa Erazor II oder Elsa Victory II betreiben. Die Infrarot-Version der Revelator Brille kostet 149,- Mark, die Kabelvariante ist für günstige 99,- Mark zu haben. Die brandneue Erazor III-Grafikkarte mit dem Riva TNT2-Chipsatz wurde ebenfalls auf der CeBIT präsentiert. Sie verwaltet bis zu 32MB RAM und schafft somit Auflösungen von bis zu 1.600x 1.200 in 85Hz. Die Karte erscheint im Mai, der Preis steht noch nicht fest. **Info: Elsa, 0241-6065112 (www.elsa.de)**

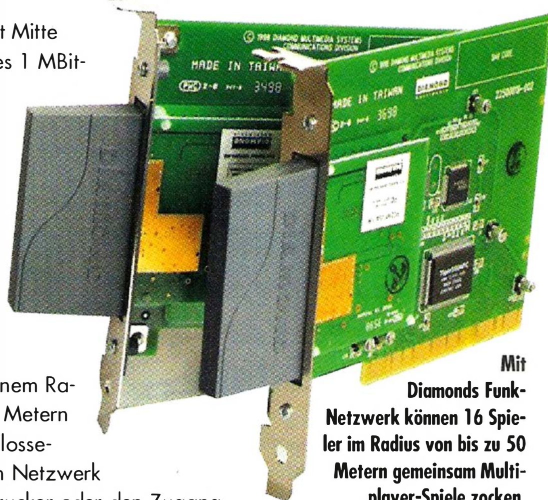


Die neue LCD-Shutter-Brille von Elsa erscheint in einer Infrarot- und Kabelversion.

Diamond HomeFree

Kabelloses Netzwerkvergnügen

Diamond bietet seit Mitte März ein kabelloses 1 MBit-Netzwerk an. Vor allem Spieler, die sich an der umständlichen Kabelverlegung bei Netzwerkspielen stören, dürften darüber hell erfreut sein. Bis zu 16 Teilnehmer können damit in einem Radius von bis zu 50 Metern (30 Meter in geschlossenen Gebäuden) ein Netzwerk aufbauen. Auch Drucker oder den Zugang zum Internet können sich Netzwerkteilnehmer ohne Probleme teilen. Die Übertragungsgeschwindigkeit liegt im Bereich der drei- bis vierfachen ISDN-Geschwindigkeit (128.000 bit/Sekunde). Die Netzwerkkarten sind mit Win95/98-Treibern ab Mitte März als ISA, PCI und PCMCIA-Versionen zu haben. Das Kartenduett für ein einfaches Zwei-Rechner-Netzwerk wird ca. 400,- Mark kosten. **Info: Diamond, 08151-266330, (www.diamondmm.de)**



Mit Diamonds Funk-Netzwerk können 16 Spieler im Radius von bis zu 50 Metern gemeinsam Multiplayer-Spiele zocken.

Saitek M50 Game Mouse

Saitek präsentierte neue Kontrollinstrumente auf der CeBIT

Saitek hat ein Herz für mausgeplagte Action-und Strategiespieler. Das besondere Kennzeichen der M50 Game Mouse ist der zusätzliche Coolie-Hat-Schalter an der Nagerseite, der die beiden Funktionstasten und das Scroll-Rad sinnvoll ergänzt. Auf diese Weise stehen immerhin sieben programmierbare Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. In der USB-Version überzeugt das Nagetier darüber hinaus durch ultraschnelle Reaktionszeiten. Die M50 Game Mouse sorgt ab Juni für Steuer-Aufsehen und wird für ca. 60,- Mäuse über den Ladentisch gehen. Außerdem erweitert Saitek mit dem GFX-Lenkrad seine Steuer-Mannschaft. **Info: Saitek, 089-54612710 (www.saitek.de)**



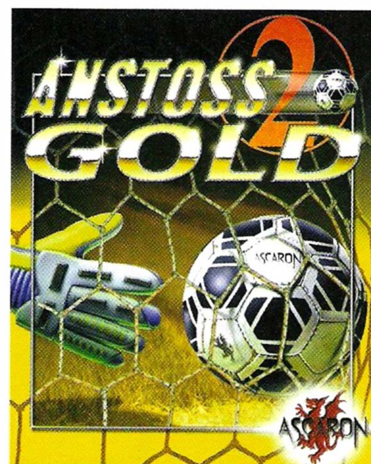
Das GFX-Lenkrad von Saitek macht durch sein poppiges Design und den ergonomischen Lenkeraufbau auf sich aufmerksam.



Mit dem seitlich angebrachten Coolie-Hat lassen sich zusätzliche Spiele-Aktionen ohne Einsatz der Tastatur auslösen.

TELEGRAMM

+++ Creative Labs veröffentlicht diesen Monat Version 3.0 seiner 3D-Sound Schnittstelle EAX (Environmental Audio Extensions). Durch neue Effekte soll der Übergang zwischen zwei Soundumgebungen besser klingen und die Wiedergabe weit entfernter Geräusche realistischer wirken. **Info: Creative Labs, 089-9579081 (www. sb-live.com)** +++ Act Labs arbeitet gerade an einer „PC Gun". Der Schießprügel wird u.a. für 3D-Actionspiele entwickelt und soll ohne Steckkarte auskommen. Momentan versucht Act Labs, die Zusammenarbeit mit den Spieleentwicklern anzukurbeln. **Info: Act Labs, www.actlab.com** +++



Der erste Praxistest: 3Dfx Voodoo3 3000

Flotter Dreier

Das wahnwitzige Rennen um die 3D-Geschwindigkeitskrone geht in die nächste Runde. Alle Frühjahrskandidaten stehen mittlerweile kurz vor der Veröffentlichung. Als erster Anwärter erreichte uns der Voodoo3 in der 3000er-Version. Kann 3Dfx seine Geschwindigkeitsversprechen einhalten?

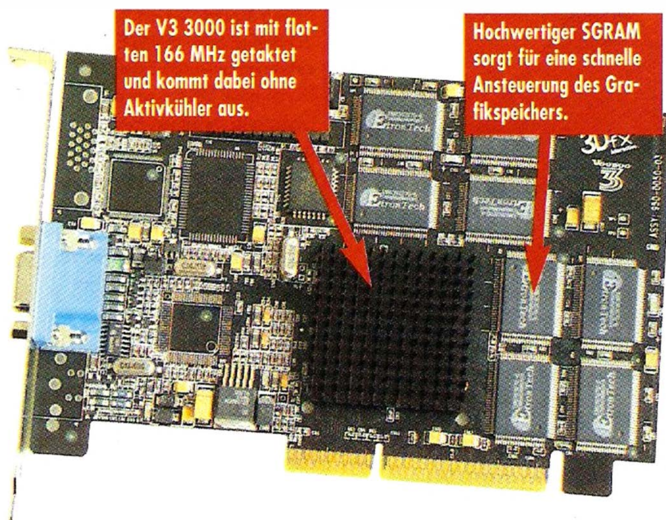
Wieder einmal hat es 3Dfx geschafft, seine neue Beschleunigergeneration als Erster an den Start zu bringen. Während sich nVidia lange Zeit sehr bedeckt hielt und der Savage4 offensichtlich etwas Verspätung hat, haben die 3Dfx-Techniker reichlich Überstunden geschoben. Zur CeBIT werden dann alle Karten auf den Tisch gelegt, so daß Sie schon zur nächsten Ausgabe mit einem Vergleichstest rechnen können. Doch nun Bühne frei für das neue Aushängeschild von 3Dfx: den Voodoo3 3000.

Bestandsaufnahme

Voodoo3-Boards werden anfangs in drei unterschiedlichen Fassungen in den Handel kommen: V3 2000 (143 MHz Takt), V3 3000 (166 MHz) sowie V3 3500 (183 MHz). Der Veröffentlichungstermin für die ersten beiden Varianten liegt laut 3Dfx beim 11.4. – die 3500 soll einen Monat später folgen. Für das Benchmark-Zirkeltraining stand uns die Voodoo3 3000 als Referenzkarte von 3Dfx zur Verfügung. Von den anderen V3-Versionen 2000 und 3500 unterscheidet sich die 3000er dabei vor allem durch die Taktfrequenz von Chip und Speicher. Der auf der V3 3000 verbaute SGRAM mit 6 ns Zugriffszeit ermöglicht einen Takt von satten 166 MHz. Zum Vergleich: Voodoo2 arbeitet mit 90 MHz, Voodoo Banshee mit 100 MHz. Die gute Nachricht von der Wärmefront: Dank der verbesserten Fertigung konnten wir trotz fehlendem Aktivkühler keine nennenswerte Hitzewallungen feststellen. Gerade TNT und Banshee entwickeln sich hier aufgrund des älteren Produktionsprozesses zu kleineren Sorgenkindern. Bei der Installation des Testkandidaten konnten wir nur ein Problem identifizieren. Der Sockel-7-Rechner „vergaß" sporadisch den Neuankömmling, was aber am IRQ-Routing-Treiber des Boards liegen dürfte. Mit dem Erscheinen der neuen Grafikkartengeneration werden sicherlich massiv Treiber-Updates für Motherboards veröffentlicht. Die mit dem Vooodoo3-Brett ausgelieferten Treiber erwiesen sich als enorm stabil in der Spielepraxis; trotz Dauer-Benchmark-Betrieb zeigte die Platine kaum Schwächen. Leider fehlten sowohl der (echte) OpenGL- als auch der DVD-Treiber. Gerade ersteres ist nicht unbedingt als gutes Zeichen zu deuten, da 3Dfx dessen rechtzeitige Fertigstellung zur Voodoo3-Markteinführung fest versprochen hat.

Premierenvorstellung

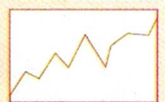
Der erste Eindruck des V3-Boards war angesichts der berauschenden Spiele-Performance überwältigend.



TOPS UND FLOPS

Die wichtigsten Vor- und Nachteile von Voodoo3 3000 im plakativen Schnelldurchlauf.





Hochstimmung	Katerstimmung
- Schnellste Kombikarte im Moment	- Maximal 16 Bit Farbtiefe
- SLI-Performance in einer Platine	- Halbherziger AGP-Support
- 1.280x1.024 in 3D gut spielbar	- Geringe Texturgrößen
- Sehr gute 2D-Abteilung	- Noch kein echter OpenGL-Treiber
- Bessere Bildqualität als Voodoo2	- Nur 16 MB Grafikspeicher
- Glide-Vorteil gegenüber TNT	- Erst bei schneller CPU sinnvoll
- Sehr gut für K6-2 geeignet	- D3D-Speed verbesserungswürdig



RECHENZENTRUM

Die Betrachtung bei 800x600 zeigt nur eine Seite der Medaille. Deshalb finden Sie im folgenden auch zu 1.024x768 und 1.280x1.024 entsprechende Meßwerte. Die absoluten Zahlen entsprechen der durchschnittlichen Geschwindigkeit in allen Benchmarks. Die Prozentangaben beziehen sich auf die langsamste Karte und zeigen, welche Auswirkungen ein Wechsel der Grafikkarte hat.

AMD K6-2 400

	Voodoo2	Riva TNT	V2 SLI	V3 3000
800x600	37,4 (+11%)	33,7 (+/-0)	43 (+28%)	45,3 (+34%)
1.024x768	—	32,2 (+/-0)	40,5 (+26%)	43 (+34%)
1.280x1024	—	26,6 (+/-0)	—	32,8 (+23%)

Pentium II 300

	Voodoo2	Riva TNT	V2 SLI	V3 3000
800x600	41 (+/-0)	41,5 (+1%)	47,5 (+16%)	48 (+17%)
1.024x768	—	34,9 (+/-0)	46 (+32%)	47,5 (+36%)
1.280x1.024	—	26,2 (+/-0)	—	37,2 (+42%)

Pentium III 500

	Voodoo2	Riva TNT	V2 SLI	V3 3000
800x600	50 (+/-0)	56,8 (+14%)	71,3 (+43%)	75,9 (+52%)
1.024x768	—	43,2 (+/-0)	59,5 (+38%)	65,3 (+51%)
1.280x1.024	—	28,8 (+/-0)	—	45,5 (+58%)

Selbst die bisherige Geschwindigkeits-Referenz – ein V2-SLI-System – mußte sich knapp geschlagen geben. Analysiert man die Messungen im Detail, offenbaren sich jedoch einige Einschränkungen. Nur auf einem wirklich schnellen Rechner (also PII 400 aufwärts) kann sich der V3 3000 voll entfalten und TNT sowie Single-V2 bis zu 50% abhängen. Bei einem PII 300 oder K6-2 400 halten sich die Geschwindigkeitsgewinne in Grenzen. Sehr erfreulich war die V3-Vorstellung wiederum bei 1.280x1.024 Bildpunkten in 3D, was besonders Besitzer eines 19- oder 21-Zoll-Monitors interessieren dürfte. Leider war es uns nicht möglich, die 1.600x1.200er-Auflösung in Spielen auszuprobieren. Sowohl Nice 2 als auch Motorhead verweigerten mit Hinweis auf den zu geringen Texturspeicher die Zusammenarbeit, während Q2 schon ab 1.280x1.024 Probleme mit der Vollbild-Darstellung hatte. Die 3D-Bildqualität in 16 Bit stand den Leistungen von Voodoo Banshee in nichts nach; die Texturen wirkten dabei etwas schärfer als beim Kollegen Voodoo2. Bei der Frage der Spiele-Kompatibilität stehen beim V3 voraussichtlich die gleichen Problemzonen wie beim Banshee an. Zum Redaktionsschluß stand leider immer noch nicht offiziell fest, welche Hersteller neben STB den V3 in Deutschland anbieten. Der angepeilte Preis für den V3 2000 liegt bei 259,- Mark, beim V3 3000 sorgt ein dickes Softwarebundle für die vergleichsweise hohen Investitionskosten von 400,- Mark.

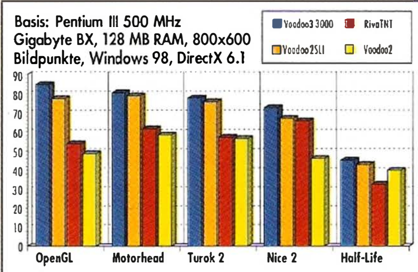
Thilo Bayer ■

STATEMENT

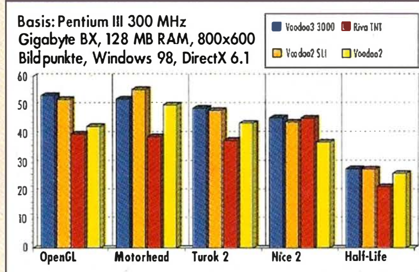
Keine Frage: 3Dfx setzt die Geschwindigkeits-Meßlatte für die Frühjahrs-Konkurrenz ein Stück höher. Zwei Punkte finde ich bewundernswert. Erstens: Wie schnell 3Dfx den V3 fertiggestellt hat (gut ein halbes Jahr nach dem Voodoo Banshee). Zweitens: Mit welcher Zuversicht sich 3Dfx gegen alle Standards der Grafik-Konkurrenz stellt. Ob die Spielewelt wirklich AGP oder 32-Bit-Rendern braucht oder bekommt, werden zukünftige Titel und die Leistungen der Grafik-Konkurrenz bestimmen. Leider kann auch der V3 auf einem PII 300 oder K6-2 400 keine Wunder vollbringen. Wenn die Polygondaten zu langsam ankommen, hilft auch der schnellste Grafikchip-Takt wenig. Ob der Voodoo3 den Geschwindigkeitsthron wirklich länger halten kann, wird erst der Test mit TNT 2 und Savage4 in der nächsten PCG zeigen.

BENCHMARKZENTRALE: VOODOO3 3000

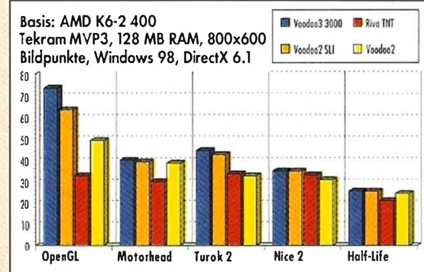
Damit wir Ihnen möglichst anschauliche Ergebnisse präsentieren können, haben wir ein großes Teilnehmerfeld an Grafikkarten und Rechner-CPUs zusammengestellt. Der Voodoo3 3000 muß sich mit einem Voodoo2-SLI-System (2x90 MHz), einer Riva TNT (90/110 MHz) und einer Einzel-Voodoo2 (90 MHz) auseinandersetzen. Als CPU-Konfigurationen kamen der AMD K6-2 400, der Pentium II 300 und der Pentium III 500 zum Einsatz.



Der V3 3000 fühlt sich besonders beim PIII 500 wohl. Die Abstände zu V2 SLI sind sehr gering, während dem Single-V2 die Luft ausgeht. Der TNT hält sich in 800x600 noch gut, hat aber in 1.024x768 und 1.280x1.024 das Nachsehen.



Auf einem Einstieg-Pentium-II zeigt sich ein anderes Bild als beim PIII 500. Die Abstände sind gerade in 800x600 sehr klein, so daß selbst die Single-V2 noch mithalten kann. Erst in höheren Auflösungen hängt der V3 die TNT wieder ab.



Eine kuriose Situation ergibt sich auf dem Sockel-7-System. Während die Single-V2 nur knapp 20% gegenüber SLI und V3 verliert, sieht der TNT in niedrigen Auflösungen alt aus. Erst in 1.280x1.024 holt er gegenüber dem V3 wieder auf.

Das CPU-Special: Alles Wissenswerte zu PC-Prozessoren

Rechenduelle



Taschenrechner und PC-Prozessoren haben eines gemeinsam: Auf Befehl addieren, subtrahieren oder multiplizieren sie lustig vor sich hin. Damit hören die Gemeinsamkeiten aber auch schon auf. Zu welchen Höchstleistungen die taktvollen Rechnenknechte fähig sind, erfahren Sie in unserem großen CPU-Special.

TECHNIKZENTRALE

3DNow!? L2-Cache? Bustakt? Wer mit diesen Begriffen nichts anfangen kann, findet im folgenden die wichtigsten Grundlagen zum Thema CPU.

3DNow!
Sammlung von 21 Befehlen, um Multimedia-Anwendungen zu beschleunigen. CPUs wie der AMD K6-2 profitieren nur dann von 3DNow!, wenn das entsprechende Programm optimiert wurde.

Bustakt
Der Bustakt (auch als Front Side Bus bekannt) ist die grundsätzliche Geschwindigkeit, mit dem die einzelnen Komponenten im System kommunizieren. Er beschreibt unter anderem, mit welcher Geschwindigkeit die CPU auf den Hauptspeicher zugreifen kann.

L1-/L2-Cache
Schneller Pufferspeicher, der zur Zwischenlagerung von Daten und Instruktionen verwendet wird. Die CPU sucht hier zuerst nach Daten. Wird sie nicht fündig (Cache Miss), sucht sie im Hauptspeicher oder auf der Festplatte weiter.

Slot 1
Formfaktor für die Halterung der Pentium-II-CPUs. Er besitzt eine langgezogene Form (Slot = Schlitz) und sieht den Steckplätzen für Erweiterungskarten ähnlich.

Sockel 7
Quadratisch angelegter Sockel für CPUs wie K6-2 oder Intel Pentium.

ISSE
Ähnlich 3DNow! sind die Internet Streaming SIMD Extensions (ISSE) als Befehlssammlung im Multimedia-Bereich konzipiert. Bisher versteht nur der PIII die 71 Instruktionen.

Die Gigantonomie im Hardware-Bereich nimmt kein Ende. Das halbe GigaHertz ist bei den CPUs dank Pentium III bereits voll, und Grafikkarten kratzen schon bald an der 200 MHz-Grenze. Da stellt sich die berechtigte Frage, ob es 1999 überhaupt Spiele gibt, die dieses Leistungspotential richtig ausreizen. Um die spielerische Leistungsfähigkeit moderner CPUs auf den Prüfstand zu stellen, hat die Hardware-Redaktion Hunderte von Testläufen durchgeführt. Drei Systeme wurden von uns für die harte Benchmark-Arbeit verpflichtet. Auf Slot 1-Seite arbeitete ein Gigabyte-BX-Board (GA-686BX, BIOS V. 2.8) zusammen mit 128 MB SDRAM (PC 100) sowie einer Soundblaster AWE 64. Die Sockel-7-Fraktion vertraten das Tekram P5MVP-A4 (VIA MVP3, Rev. 1.1, BIOS 1.11A) und das Asus P5A (ALi Aladdin V, Rev. 1.04, BIOS 1.06), die darüber hinaus mit den gleichen Komponenten wie der Slot-1-Kollege ausgestattet waren. Die Grafikarbeiten übernahmen in beiden Rechnern Riva-TNT-Beschleuniger, optional kam außerdem ein Voodoo2-SLI-System zum Einsatz.

Thilo Bayer ■

CPU-TEST

Folgende Benchmarks kamen für die Bewertung der CPUs zum Einsatz.

- Half Life 1.06
- Turok 2 Demo
- Incoming Bench
- Quake 2 3.19
- Motorhead 2.2
- NICE 2 Bench
- ZD Business Winstone

Das Frühjahr beginnt mit einem heißen Schlagabtausch der CPU-Produzenten. Intel hat das Rennen um den Rechenthron schon am 27. Februar mit dem Pentium III eröffnet. AMD zieht rechtzeitig zur CeBIT mit seinem neuen Aushängeschild K6-III nach. Wir haben beiden Kandidaten ausgiebig Rechenaufgaben gestellt und sie mit den übrigen spielernahen CPUs verglichen.

Brandaktuell: Alle Rechner-CPUs auf dem Spieleprüfstand

Rechenknechte



Mit einem Gleiter gondelt der Spieler bei Dispatched (Rage) durch eine gegnerverseuchte 3D-Landschaft. Auf der Technikliste stehen unter anderem ISSE und 3DNow! sowie umfangreiche Spezialeffekte.

Den Anfang in unserem CPU-Rundgang übernehmen die Intel-Prozessoren. Als Flaggschiff macht der Pentium III momentan die Runde, der im Vorfeld unter dem Codenamen „Katmai" sein Unwesen trieb (siehe auch PCG 4/99). Der Intel-Neuzugang erregt vor allem durch seine hohen Taktfrequenzen (ab 450 MHz) und seine Sammlung von zusätzlichen 3D-Befehlen Aufmerksamkeit. Ansonsten unterscheidet sich der PIII kaum vom Vorgänger PII. Im Sommer will Intel eine Stufe weitergehen und im Zusammenhang mit neuen Motherboards Pentium-III-CPUs mit 133 MHz Front Side Bus auf den Markt bringen. Die für Spieler wichtigste Neuerung beim Pentium III sind die Internet Streaming SIMD Extensions (ISSE), die bisher Katmai New Instructions (KNI) lauteten. Sie bedienen sich der SIMD-Technik (Single Instruction Multiple Data), die auch bei MMX und 3DNow! eine wichtige Rolle spielt. Alle Grafikkartenhersteller sind momentan dabei, optimierte Treiber für den PIII zu stricken. Auch die Spieleentwickler arbeiten mit Hochdruck an der Implementierung von ISSE in ihren aktuellen Titeln. Um dem PIII in seiner vollen Pracht genießen zu können, muß der Anwender einige Vorbedingungen erfüllen (siehe Extrakasten). Gerade aufrüstwillige PII-Besitzer sollten diesen Katalog ausgiebig studieren. Außerdem sollten Sie Ihren Motherboard-Hersteller kontaktieren, um Aufrüstvorhaben abzusichern.

INTERVIEW INTERMEZZO

Die Hardware-Redaktion hatte einige Interviewtermine mit kompetenten Gesprächspartnern im CPU- und Motherboard-Bereich. So standen uns Hans-Jürgen Werner (Technical Programs Manager Intel), Joachim Hoffmann (Regional Marketing Manager AMD) und Wolfgang Fleischer (Marketing Manager Tekram) für spielernahe Fragen zur Verfügung. Wir haben für Sie die wichtigsten Aussagen zusammengefaßt.

Hans-Jürgen Werner, Intel



PCG: Welche Taktfrequenzen darf man beim Pentium III für dieses Jahr denn noch erwarten?
HJW: Vorsichtig ausgedrückt mindestens 600 MHz.
PCG: Seit wann arbeitet Intel im ISSE-Bereich mit Spieleprogrammierern zusammen?
HJW: Die ersten Rechner mit ISSE sind schon vor 18 Monaten an die Entwickler geschickt worden, um die rechtzeitige Einbindung für den Start des Pentium III sicherzustellen.
PCG: Wo sehen Sie das größte Potential von ISSE im Spielebereich? Wenn die 3D-Engine ISSE direkt anspricht oder wenn der Grafikkarten-Treiber optimiert wird (wie bei Q2 für 3DNow!)?
HJW: Das hängt stark vom jeweiligen Spieletitel ab. Sicherlich liegen die größten Performance-Reserven aber darin, daß der Entwickler seine Engine entsprechend optimiert.

Joachim Hoffmann, AMD



PCG: Welche K6-III-Taktfrequenzen sind für dieses Jahr noch zu erwarten?
JH: Eine 500 MHz-Variante ist in Planung. Super-7-Boards sind dabei bis 550 MHz aufrüstbar.
PCG: Wird jedes Super-7-Mainboard mit 100 MHz externem Takt K6-III-CPUs vertragen?
JH: „Im Prinzip ja". Wir können keine Pauschalgarantie geben. Der K6-III verbraucht mehr Strom bei 2.4V, so daß der Regler dafür ausgelegt sein muß. Normalerweise reicht ein BIOS Update.
PCG: Wie sehen Sie die Zukunft von 3DNow! im Spielebereich?
JH: Viele Top-Spielehersteller haben Ihre kompletten Engines auf 3DNow! optimiert; dadurch potenziert sich der 3DNow!-Support. Einige Spiele wie Sub Culture zeigen durch 3DNow! qualitative Verbesserungen; so werden mit dem Patch runde anstatt eckige U-Boot-Düsen modelliert.

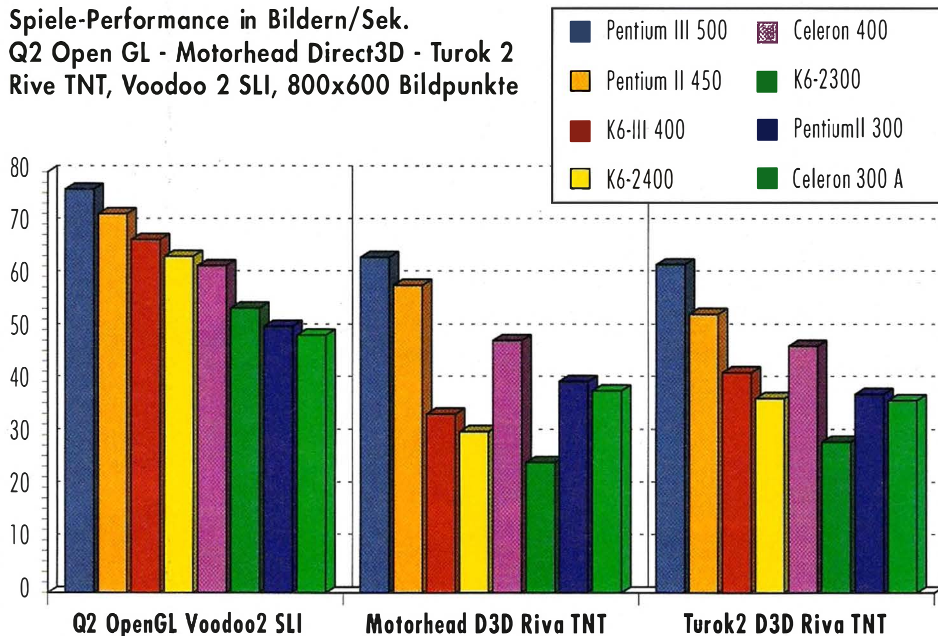
Wolfgang Fleischer, Tekram



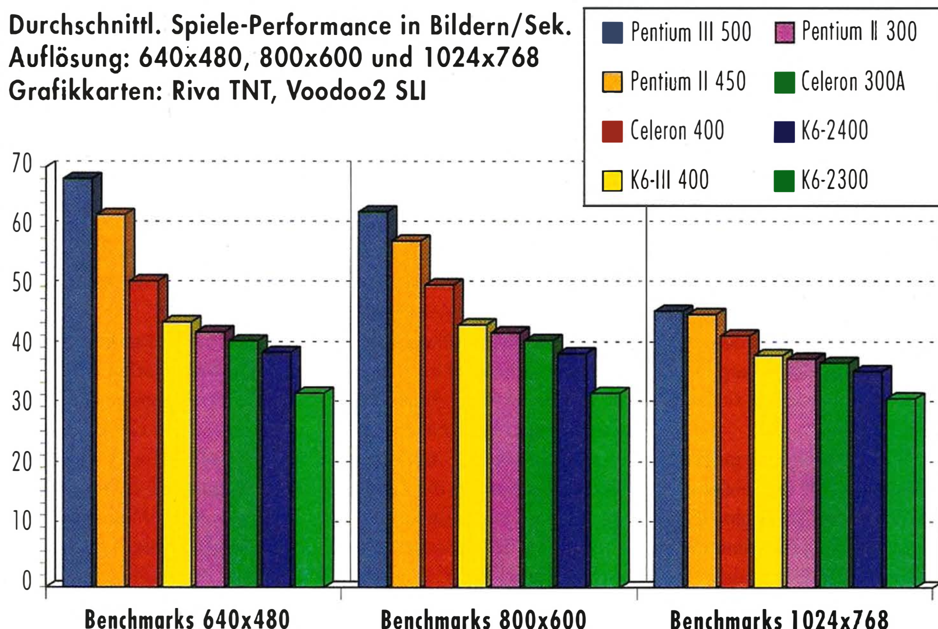
PCG: Worauf sollte man beim Kauf eines Slot-1-Motherboards achten?
WF: Die größte PIII-Hürde ist eine korrekte SECC2 Halterung. Da der PIII erst einmal mit 100 MHz Front Side Bus ausgeliefert wird, kann er auf allen Mainboards mit Intel 440BX oder VIA ApolloPro eingesetzt werden.
PCG: Welche ist Deiner Meinung nach die beste Zocker-CPU?
WF: Da der Programmcode heutiger Spiele in den L2-Cache des Celeron paßt, sehe ich diese CPU in Verbindung mit einem Sockel-370- oder Slot 1-Mainboard als die optimale Spiele-Plattform. Eine Celeron-CPU (366/400/433 MHz) und eines der neuen Sockel-370-Boards (wie unser S3ZX-A) bekommt man schon für 400 bis 500 Mark. Der süchtige High-End-Gamer muß dagegen fast 1700 Mark in einen PIII 500 plus BX-Board investieren.

BENCHMARK-ZENTRALE

In unserem Ringkampf um Frameraten treten Celeron (300 und 400), Pentium II (300 und 450), K6-2 (300 und 400), K6-III (400) sowie der Pentium III (500) an. Zwei Graphen sollen die wichtigsten Geschwindigkeitsaussagen untermauern. Das erste Diagramm zeigt exemplarisch, wie sich die Prozessorkandidaten bei drei ausgewählten Spielen verhalten. Das zweite Diagramm faßt die Ergebnisse von sieben Spiele-Benchmarks zusammen und offenbart damit die Geschwindigkeitsabweichungen bei unterschiedlichen Auflösungen.



Gute Zeiten, schlechte Zeiten. Aus der Benchmark-Suite haben wir Q2, Motorhead und Turok 2 herausgepickt, um das Potential der AMD-CPUs zu demonstrieren. Während das mit dem 3DNow!-Patch getunte Q2 auf Voodoo-Karten sehr flott auf K6-2 und K6-III läuft, zeigt Motorhead ein ganz anderes Performancebild. Hier hängt sogar ein PII 300 den K6-III ab. Bei Turok 2 ist der krasse Unterschied nicht mehr so ausgeprägt, obwohl das Spiel kein 3DNow! unterstützt.



Die Ergebnisse aller Benchmarks im Auflösungsüberblick. Der Graph zeigt deutlich, daß die Unterschiede der CPUs in 640x480 besonders ausgeprägt sind. In dieser Auflösung ist das jeweilige Spiel kaum von der Füllrate der Grafikkarte abhängig. Die Abweichungen sinken jedoch mit steigender Auflösung, weil die Grafikkarte als Geschwindigkeitsbremse fungiert. Erst Grafikkarten der neuen Generation werden in der Lage sein, dieses Bild umzukehren.

Hintergründiges zum Celeron

Schon in der letzten PCG zeigte der Celeron, daß er mittlerweile zu Unrecht als Flop beschimpft wird. Im Vergleich zu den ersten Celeron-Versionen (266 und 300) hat Intel die neuen Varianten (300A aufwärts) mit einem 128 KByte großen Level-2-Cache aufgebohrt. Obwohl der Pentium II einen viermal so großen L2-Cache besitzt, wird dieser nur mit halbem Prozessortakt angesprochen. Hier kann der Celeron Spiele-Boden gut machen, da der volle Prozessortakt zum Zuge kommt. Nur ganz seltene Spieleexemplare verlangen wirklich nach einem so hoch dimensionierten L2-Cache, so daß der Celeron gerade für Spielernaturen mit Geldbeutel-Bewußtsein eine sehr gute Alternative darstellt. Etwas kniffliger wird die Angelegenheit bei der Motherboard-Wahl. Celerons mit 366 und 400 MHz passen je nach Ausführung in Slot 1- oder Sockel 370-Hauptplatinen. Der brandneue Celeron 433 wird sogar hauptsächlich in Sockel 370-Bauform in den Handel kommen; notfalls paßt eine derartige CPU über einen speziellen Adapter aber auch auf ein Slot 1-Board. Übrigens ist der Sockel 370 unter keinen Umständen mit einem Sockel 7-Motherboard kompatibel.

Basiswissen K6-2 und K6-III

Die besonderen Kennzeichen des K6-2 und des K6-III sind 3DNow! und die Supe-7-Architektur. Hinter dem 3DNow!-Kürzel verbirgt sich eine Sammlung von Multimedia-Instruktionen, die in Spielen eingesetzt werden können. Bisher sind der K6-2, der K6-III sowie der Winchip 2 von IDT 3DNow!-fähig. Berücksichtigt ein Programmierer diese Befehle, läuft das Spiel auf einer entsprechenden CPU etwas flotter. Bei der Super-7-Architektur hat AMD den Sockel-7-Standard um wichtige Elemente erweitert und damit die Plattform für K6-2 und K6-III geschaffen. Ein Super-7-Motherboard verfügt über einen Bustakt von 100 MHz und einen AGP-Slot für AGP-Grafikkarten.

Silberstreif am Horizont

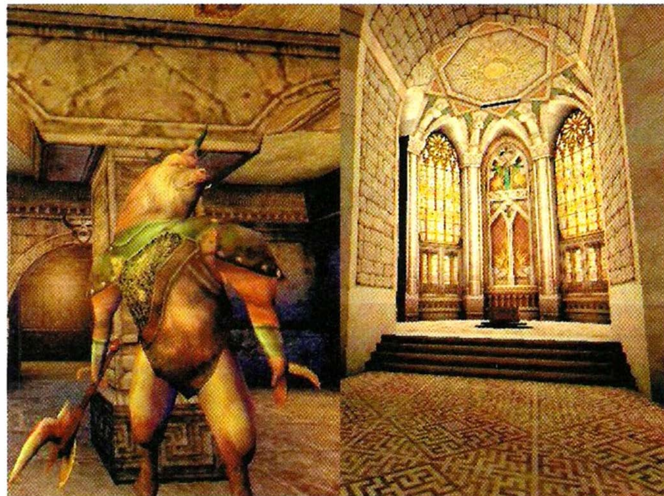
Analog zur Namensgebung von Intel hat AMD den K6-3 kurzerhand

DAS CPU-SORTIMENT

Die nachstehende Tabelle verdeutlicht Ihnen die Unterschiede zwischen den Prozessoren von Intel und AMD, die im ersten Halbjahr 1999 verfügbar sind. Die Werte für die Cache-Taktfrequenzen beziehen sich auf das CPU-Beispiel.

CPU	Intel Celeron (A)	Intel Pentium II	Intel Pentium II	Intel Pentium III	AMD K6-2	AMD K6-III	AMD K7
Verfügbarkeit	sofort	sofort	sofort	sofort	sofort	sofort	Sommer
CPU-System	Slot 1 / Sockel 370	Slot 1	Slot 1	Slot 1	Sockel 7	Sockel 7	Slot A
CPU-Takt	300-433 MHz	233-333 MHz	350-450 MHz	450/500 MHz	266 - 450 MHz	400/450 MHz	ab 500 MHz
CPU-Takt (Beispiel)	400 MHz	300 MHz	450 MHz	500 MHz	400 MHz	400 MHz	**500 MHz**
Bustakt	66 MHz	66 MHz	100 MHz	100 MHz	100 MHz	100 MHz	200 MHz
Größe L1-Cache	16 + 16 KByte	16 + 16 KByte	16 + 16 KByte	16 + 16 Kbyte	32 + 32 KByte	32 + 32 KByte	64 + 64 KByte
Takt L1-Cache	400 MHz	300 MHz	450 MHz	500 Mhz	400 MHz	400 MHz	500 MHz
Größe L2-Cache	128 KByte	512 KByte	512 KByte	512 Kbyte	bis 2 MByte	256 KByte	mind 512 KByte
Takt L2-Cache	400 MHz	150 MHz	225 MHz	250 MHz	100 MHz	400 MHz	unbekannt
Größe L3-Cache	-	-	-	-	-	bis 2 MByte	-
Takt L3-Cache	-	-	-	-	-	100 MHz	-
3D-Instruktionen	MMX	MMX	MMX	MMX, ISSE	MMX, 3DNow!	MMX, 3DNow!	MMX, 3DNow!

in K6-III umgetauft. Ab Anfang April soll das neue Wunderkind in 400 und 450 MHz Versionen Celeron & Co. das Fürchten lehren. Inhaber eines Super-7-Systems mit 100 MHz Bustakt sind dabei theoretisch in der Lage, ihren Rechner mit einer K6-III-CPU aufzurüsten. Die wichtigsten Voraussetzungen entnehmen Sie bitte der Check-Liste. Was den K6-III im Vergleich zum K6-2 schneller macht, ist die Integration des L2-Caches in die CPU. Diese 256 KByte Zwischenspeicher werden mit vollem Prozessortakt betrieben und können demnach deutlich schneller als beim K6-2 angesprochen werden. Hier war noch der Bustakt (max. 100 MHz) für die Taktfrequenz verantwortlich. Doch damit nicht genug. Der auf dem Sockel-7-Motherboard integrierte Cache wird als L3-Cache weitergenutzt und über den Bustakt (FSB) von 100 MHz angesteuert. Letzteres dürfte zwar für Spiele kaum interessant sein, anspruchsvolle Anwendungsprogramme laufen dadurch aber noch ein paar Prozent schneller. Bei unseren Anwendungsbenchmarks liegt der K6-III mit 512 KByte L3-Cache damit knapp vor einem Pentium II 450. AMD nennt dieses Cache-Prinzip im übrigen TriLevel Cache Design.



Wheel of Time basiert auf der Unreal-Engine und wird deshalb unter anderem Optimierungen für alle CPUs mit 3DNow!-Unterstützung anbieten.

AMD-Problemzonen

Ganz unproblematisch gestaltet sich das Spiele-Leben mit K6-2 und K6-III leider nicht. Ein Sorgenkind stellt die Zusammenarbeit zwischen Win95 B/C und den neuesten MHz-Modellen des K6-2 (ab 350 MHz) dar. Die Probleme beim Booten werden jedoch durch einen Patch beseitigt (siehe Cover-CD), den AMD zusammen mit Microsoft entwickelt hat. Eine weitere Problemzone ist bei der Kooperation zwischen Riva-TNT-Grafikkarten und Sockel 7-Systemen (und damit auch K6-2 und K6-III-CPUs) zu sehen. Um diese Hardware-Kombination an den Spielestart zu bringen, sind umfangreiche Voraussetzungen zu erfüllen (siehe Checkliste). Sind alle Punkte abgehakt, hat man die Grundlagen für ungetrübten Spielespaß geschaffen. Beim K6-III spielt das Netzteil eine entscheidende Rolle, da diese CPU besonders empfindlich auf Spannungsschwankungen reagiert. Im Spielebetrieb mit K6-2 und K6-III meldete sich nur Turok 2 ab und zu mit einem blauen Windows-Bildschirm zu Wort, was vermutlich am fleißigen Gebrauch der AGP-Schnittstelle liegt. Aus den spielerischen Praxistests läßt sich eine wichtige Grundregel ableiten: Bei Spielen mit 3DNow! sind K6-2 und K6-III konkurrenzfähig, ohne 3DNow! sehen die AMD-CPUs je nach Spiel teilweise sehr alt aus.

CPU-PREISE

Die Tabelle gibt Ihnen einen groben Überblick über das Preisgeschehen bei den momentan erhältlichen CPUs. Die Pentium III- und K6-III-Angaben sind dabei lediglich Startwerte; beim Celeron wurden die Slot 1-Varianten berücksichtigt.

CPU	Preis*
K6-2 300	DM 140,-
Celeron 300A	DM 150,-
K6-2 333	DM 160,-
Celeron 333	DM 160,-
K6-2 350	DM 185,-
K6-2 366	DM 200,-
Celeron 366	DM 210,-
K6-2 380	DM 235,-
K6-2 400	DM 290,-
Celeron 400	DM 300,-
Pentium II 333	DM 320,-
Pentium II 350	DM 345,-
K6-III 400	DM 550,-
Pentium II 400	DM 560,-
K6-III 450	DM 890,-
Pentium II 450	DM 980,-
Pentium III 450	DM 1030,-
Pentium III 500	DM 1430,-

*(Stand: 15.03.99)

CHECKLISTE: PENTIUM III

Um von einem PII- auf ein PIII-System aufrüsten zu können, müssen Sie nachstehende Voraussetzungen erfüllen. Auf der Heft-CD finden Sie dazu passend wichtige Motherboard-BIOS-Updates.



- PIII-fähiges Motherboard mit 100 MHz Bustakt und VRM 8.4 (Intel 440BX, VIA Apollo Pro)
- PC100 SDRAM
- mind. CPU-Halter nach SECC-2-Norm (besser PIII-CPU in-the-Box)
- BIOS-Update für Motherboard
- Jumper-Anleitung für CPU-Multiplikator
- DirectX 6.1 installieren für ISSE
- Windows 98 für ISSE-Funktionen
- Windows 95 B / C für PIII ohne ISSE

CHECKLISTE: K6-2/K6-III

Damit Sie optimalen Spielespaß mit dem K6-2 und dem K6-III haben, sollten Sie nachstehende Checkliste sorgfältig prüfen. Für den K6-III finden Sie unter www.amd.com/products/cpg/tips.html wichtige Motherboard-Tips. Auf der Heft-CD finden Sie den erwähnten Win95-Patch für K6-2.



- Sockel 7 Motherboard mit 100 MHz Bustakt (Chipsatz: VIA MVP3 oder ALi Aladdin V)
- PC100 SDRAM
- VIA MVP3: Mini Port für IRQ Routing installieren (Treiber-CD)
- VIA MVP3 und ALi Aladdin V: AGP-Treiber installieren (Treiber-CD)
- BIOS-Update für Motherboard (K6-III)
- Spannungsregler mit 2.4 / 2.5 V Core Spannung (K6-III)
- hochwertiges Netzteil mit hoher Spannungsstabilität
- mind. DirectX 6.0 installieren
- Windows 98
- K6-2: Alternativ Windows 95 B mit K6-2-Patch
- Riva TNT: neuestes BIOS-Update, Treiber auf Basis 0.48 oder höher

Kopf an Kopf: Die CPU-Schnittstellen im direkten Vergleich

3DNow! gegen ISSE

Mit dem Pentium III stellt Intel seine Antwort auf die Multimedia-Attacke von AMD vor. 3DNow! gegen ISSE: So lautet der Ringkampf um die Gunst der Spieler. Welche Vorteile der Zocker durch diese obskuren Abkürzungen hat, verraten wir im folgenden Artikel.

3DNOW!™



Intel hat wohl eingesehen, daß sein in der Vergangenheit relativ makelloser Ruf bei Spielern vor allem durch 3DNow! gelitten hat. Die Multimedia-Schnittstelle von AMD hat seit der Markteinführung der K6-2-Prozessoren an Bedeutung zugenommen. Die Liste mit angepaßten Spielen ist recht stattlich, und viele der 1999 erscheinenden Toptitel sind mit 3DNow!-Optimierungen versehen. Höchste Zeit also für Intel, einen eigenen Standard in die Welt zu setzen. Die Internet Streaming SIMD Extensions (ISSE) sollen verlorene Marktanteile bei Spielern zurückgewinnen.

Grundsatzfragen

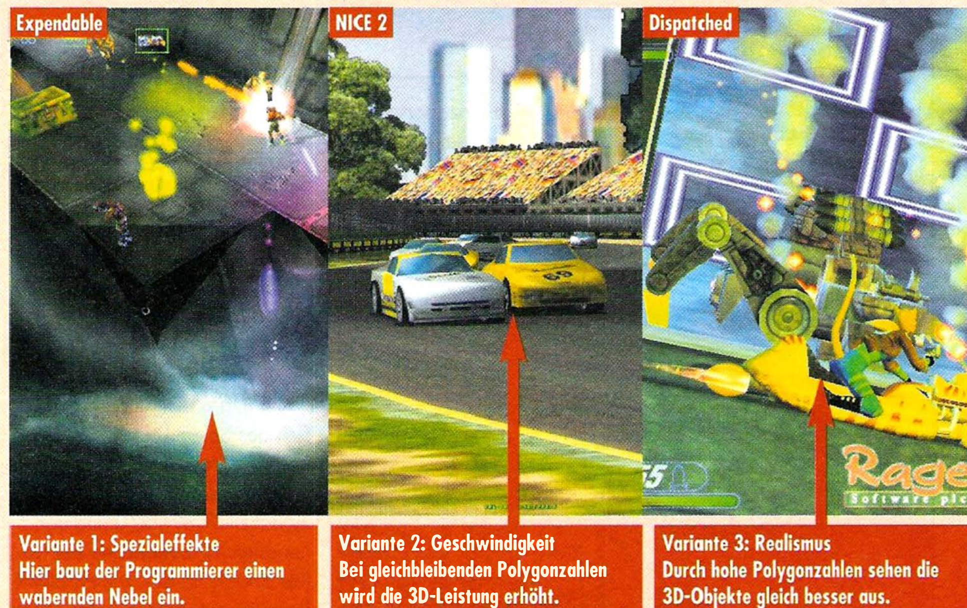
Ob ISSE oder 3DNow!: Kein Spiel profitiert automatisch im größeren Umfang von der Existenz dieser Schnittstellen. Ein Pentium III oder K6-2 arbeitet nur dann (noch) schneller, wenn ein Spieleprogrammierer entsprechende Optimierungen einbaut. Zwei Wege führen zum Geschwindigkeitsziel: die direkte Integration in die Grafik-Engine (3DNow! in Unreal) oder die Verwendung der DirectX-Routinen. Seit Version 6.0 sind dort die 3DNow!-Befehle zu finden, mit Version 6.1 kann auch ISSE begrüßt werden. Ein kleines spieleunabhängiges Optimierungspotential liegt im Grafikkarten-Treiber, sofern dieser CPU-Optimierungen enthält. Der Einsatz von ISSE oder 3DNow! kann dabei grundsätzlich für höhere Spielegeschwindigkeiten, höhere Polygonzahlen oder 3D-Effekte wie Spezialnebel oder zusätzliche Lichtquellen genutzt werden. Doch nicht nur grafische Erleuchtungen werden dadurch Realität; auch in der Sound-Abteilung können komplizierte dreidimensionale Berechnungen beschleunigt werden.

Leistungsträger

Die Leistungswerte von ISSE und 3DNow! sind dabei relativ ähnlich. Sowohl die maximale Fließkomma-Performance als auch die maximal Zahl von Fließkomma-Operationen pro Zyklus sind gleich. Beide Schnittstellen arbeiten nach dem SIMD-Prinzip, das die Anwendung eines Befehls auf verschiedene, unabhängige Datenströme erlaubt. Ob sich die hohe Zahl an ISSE-Befehlen (71 im Vergleich zu 21 bei 3DNow!) in der Spiele-Praxis bemerkbar macht, wird die Zukunft zeigen. Beide Systeme haben jedoch gute Zukunftsaussichten, da noch dieses Jahr weitere CPUs mit entsprechender Schnittstellen-Unterstützung erscheinen (K7, PIII A).

DAS SPIELEPOTENTIAL

Die folgenden Spiele-Screenshots zeigen Ihnen, welche Möglichkeiten die Programmierer durch die Verwendung der Internet Streaming SIMD Extensions (ISSE) oder 3DNow! haben.



Variante 1: Spezialeffekte
Hier baut der Programmierer einen wabernden Nebel ein.

Variante 2: Geschwindigkeit
Bei gleichbleibenden Polygonzahlen wird die 3D-Leistung erhöht.

Variante 3: Realismus
Durch hohe Polygonzahlen sehen die 3D-Objekte gleich besser aus.

CPU-FUTTER

Die folgende Tabelle zeigt, welche Bedeutung 3DNow! oder ISSE im Spielebereich haben. Auf der Heft-CD finden Sie eine wesentlich umfangreichere Übersicht.

AUF DER COVER-CD

Spiel	Publisher	ISSE	3DNow
Battlezone 2	Ac ivision	ja	neinf
Black&White	Lionhead	ja	ja
Descent 3	Interplay	ja	ja
Dispatched	Rage	ja	ja
Drakan	Surreal	nein	ja
Earth 2150	Topware	ja	ja
Expendable	Rage	ja	ja
Giants	Planet Moon	nein	ja
Gorky 17	Topware	ja	ja
Heavy Gear 2	Activision	ja	nein
Der Meisterdieb	Eidos	nein	ja
Messiah	Interplay	ja	ja
Powerslide	GT	ja	ja
Quake 3 Arena	id	ja	ja
Rally Champ. 99	Ubi So t	ja	ja
Requiem	3DO	nein	ja
Tomb Raider 3	Eidos	nein	ja
Turm von Babel	LucasArts	ja	nein
Unreal Tournament	GT	ja	ja
Wargasm	DID	ja	nein

DIE FRAGE DES TREIBERS

Eine Anpassung des Grafikkarten-Treibers an 3DNow! oder ISSE bringt zumindest kleinere Performance-Pluspunkte bei entsprechenden CPUs. Hier sehen Sie den aktuellen Treiberstand.

AUF DER COVER-CD

Hersteller	Grafik-Chip	3DNow!	ISSE	Anmerkungen3Dfx
3Dfx	Banshee	ja	geplant	ab V. 1.02.01
3Dfx	Voodoo2	ja	geplant	ab Release 2.1
nVidia	Riva 128	ja	geplant	ab Release 2.77
nVidia	Riva TNT	geplant	ja	ab Release 1.09
Matrox	G200	ja	geplant	ab V. 4.51
ATI	Rage Pro	ja	unbekannt	Beta OpenGL
Rendition	V2x00	ja	nein	OpenGL ICD

Die Quintessenz: Was bringen die neuen CPUs?

Nachspielzeit

Mit technischen Details und Benchmarks alleine ist das Thema CPU noch nicht genügend abgehandelt. Nach der Pflicht kommt deshalb nun die Kür. Welche Schlußfolgerungen kann man aus den Tests ziehen? Welche Fakten muß der Spieler beim anstehenden CPU-Kauf kennen?





Unreal Tournament wird nicht nur wegen der Multiplayer-Varianten heiß erwartet. Die Unterstützung von ISSE und 3DNow! sowie die breite Palette an Spezialeffekten machen UT auch zum 3D-Überflieger. Gerade die Spieler sehen hervorragend aus.

Die Beurteilung von Rechner-CPUs gestaltet sich vergleichsweise kompliziert, da wichtige Faktoren wie Preis-Leistungs-Betrachtungen oder Grafikkarten- und Auflösungsabhängigkeiten zu berücksichtigen sind. Die Zusammenarbeit zwischen CPU und Grafikkarte ist dabei besonders wichtig. Beide Komponenten haben bestimmte Aufgaben in der 3D-Pipeline, die bei der Darstellung von Objekten durch Koordinaten beginnt und mit dem Rendern des fertigen Bildes endet. Diese Arbeitsaufteilung bewirkt, daß sowohl CPU als auch Grafikkarte miteinander harmonieren müssen. Eine Voodoo-Graphics-Karte in einem PIII 500 ist genauso deplaziert wie ein Voodoo2-SLI-System in einem Pentium 166. Zwei weitere Wissensbausteine sind enorm wichtig. Wenn Sie auf einem gegebenen Rechner die Auflösung oder Farbtiefe eines 3D-Spiels (!) erhöhen, dann wird nur die Grafikkarte stärker gefordert – die Polygonzahlen bleiben konstant. Sinkt in diesem Fall die Spielegeschwindigkeit, liegt das nur an den Fähigkeiten des 3D-Beschleunigers. Unsere Testdurchläufe haben gezeigt, daß die relativen Geschwindigkeitsunterschiede zwischen den CPUs stark von der gewählten Spiele-Auflösung abhängen. In niedrigen Auflösungen bremsen Riva TNT oder V2 SLI die CPU nicht aus, weshalb sich hier die größten Performance-Abweichungen ergeben. Anders gestaltet sich die Situation bei 1024x768 Bildpunkten. Die relativen Unterschiede gehen zurück, weil der 3D-Beschleuniger an die Grenzen seiner Leistungsfähigkeit kommt. Bei den AMD-CPUs kommt noch ein zusätzlicher Faktor hinzu. Hier sind die Unterschiede zwischen 640x480 und 1024x768 generell am geringsten. In diesem Fall bremst nicht die Füllrate der Grafikkarte, sondern die Leistung der CPU bei der Bereitstellung von Polygondaten. Beim Umstieg von TNT auf V2 SLI ändert sich bei Direct3D-Spielen deshalb wenig.

STATEMENT



K6-2, K6-III, Celeron, PII und PIII: Die Hardware-Redaktion hat eigentlich alle spielernahen CPUs durch Dutzende von Benchmarks gejagt.
K6-2: Ich hätte mir gerade von der 400er-Version mehr versprochen. Nur im gepatchten Q2 mit V2 geht die Rechner-Post ab. Hoffentlich sind die neuen 3DNow!-Titel besser programmiert.
K6-III: Das Vorzeigeobjekt von AMD ist bei unseren Benchmarks nur 10-20 % schneller als ein gleichgetakteter K6-2. Erst 3DNow! bringt den K6-III richtig auf Touren. Der Celeron 400 ist insgesamt die schnellere CPU.
Celeron: Der 400er ist eine enorm flotte Zocker-CPU, da sich aktuelle Spiele wenig über den mageren L2-Cache oder den niedrigeren Bustakt aufregen. Schade, daß der Celeron vorerst kein ISSE versteht.
Pentium II: Das Intel-Auslaufmodell wird wohl bei der 450er-Version verharren und nur noch preislich auf sich aufmerksam machen. Bei alten Spielen ohne ISSE ist der Unterschied zum PIII relativ klein.
Pentium III: Objektiv gesehen die momentan schnellste aber auch teuerste Spiele-CPU. Interessant wird der PIII vor allem durch ISSE, wobei AMD bei 3DNow! einen Zeitvorteil auf seiner Seite hat.

PREIS-LEISTUNGS-CHECK

„Die schnellste CPU ist auch die teuerste". Diese eherne Gesetz zeigt auch in unserem Vergleichstest seine Gültigkeit. Im folgenden Diagramm sehen Sie, welche Preisaufschläge Sie schätzungsweise für bestimmte Leistungsgewinne in Kauf nehmen müssen. Die Performancewerte basieren auf den Mesungen in 800x600 Bildpunkten.

K6-2 300	32,3 (+/- 0)	DM 140,- (+/- 0)
K6-2 400	39 (+20%)	DM 290,- (+200%)
Celeron 300A	41,2 (+27%)	DM 150,- (+7%)
PII 300	42,5 (+31%)	DM 300,- (+200%)
K6-III 400	43,8 (+36%)	DM 550,- (+400%)
Celeron 400	50,4 (+56%)	DM 300,- (+215%)
PII 450	57,7 (+78%)	DM 560,- (+635%)
PIII 500	62,6 (+93%)	DM 1430,- (+1021%)

NEED FOR SPEED

Im folgenden können Sie im Detail erkennen, wie groß die Performance-Unterschiede der CPUs bei verschiedenen Spiele-Auflösungen sind. Als Basis dienten sieben Spiele-Benchmarks. Von jeder CPU wurde die durchschnittliche Geschwindigkeit errechnet und anschließend der K6-2 300 als Ausgangspunkt bestimmt.

K6-2 300	32,3 (+/- 0)	32,3 (+/- 0)	31,4 (+/- 0)
K6-2 400	39,2 (+21%)	39 (+20%)	36 (+14%)
Celeron 300A	41,1 (+27%)	41,2 (+27%)	37,4 (+19%)
PII 300	42,6 (+31%)	42,5 (+31%)	38,1 (+21%)
K6-III 400	44,2 (+37%)	43,8 (+36%)	38,7 (+23%)
Celeron 400	51 (+57%)	50,4 (+56%)	42 (+33%)
PII 450	62,1 (+92%)	57,7 (+78%)	45,5 (+44%)
PIII 500	68,1 (+110%)	62,6 (+93%)	46 (+46%)

Die Referenzprodukte auf einen Blick

Die Bestenliste

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenzprodukten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen abwarten. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Ausgezeichnete Produkte im Rahmen eines Vergleichs- oder Einzeltestes werden dabei durch einen Award hervorgehoben. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	4/99	02153-733400	DM 1.150,-	87%
ViewSonic	PT775	4/99	0800-1717430	DM 1.100,-	82%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	4/99	01805-228144	DM 800,-	81%
Elsa	Ecomo Office	4/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	4/99	0180-5121213	DM 900,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	3/99	0180-5121213	DM 1.400,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	3/98	089-90005033	DM 1.395,-	81%
Eizo	FlexScan 67	3/98	02153-733400	DM 2.298,-	81%
Taxan	Ergovision 975	3/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	3/99	05744-944144	DM 980,-	72%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative Labs	Sound Blaster Live! Value	1/99	089-9579081	DM 149,-	91%
Diamond	Monster Sound MX300	1/99	08151-266330	DM 169,-	85%
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	DM 189,-	83%
Creative Labs	Sound Blaster PCI128	2/99	089-9579081	DM 129,-	80%
Yamaha	WaveForce 192XG	2/99	04101-303-0	DM 169,-	74%
TerraTec	AudioSystem EWS64 S	5/98	02157-81790	DM 369,-	73%
Terratec	XLerate	5/98	02157-81790	DM 149,-	73%

2D-/3D-Grafikkarten (Kombi)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Diamond	Viper V550	11/98	08151-266330	DM 349,-	90%
Elsa	Erazor II	2/99	0241-6065112	DM 349,-	89%
STB Systems	Velocity 4400	11/98	089-42080	DM 359,-	88%
Hercules	Dynamite TNT	Neu	089-89890573	DM 299,-	88%
Creative Labs	Graphics Blaster TNT	11/98	089-9579081	DM 299,-	88%
Diamond	Monster Fusion	2/99	08151-266330	DM 279,-	86%
Guillemot	Maxi Gamer Phoenix	11/98	0211-338000	DM 299,-	83%
Elsa	Victory II	2/99	0241-6065112	DM 349,-	83%
ATI	Rage Fury	2/99	089-66515-0	DM 499,-	82%
Creative Labs	3D Blaster Banshee	11/98	089-9579081	DM 249,-	82%
miroMEDIA	HISCORE Pro	11/98	01805-225450	DM 299,-	82%
Matrox	Millennium G200	11/98	089-6144740	DM 350,-	75%

3D-Grafikkarten (Add-On)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative Labs	3D Blaster Voodoo2	5/98	089-9579081	DM 249,-	76%
Diamond	Monster 3D II X200	9/98	08151-266330	DM 389,-	76%
miroMEDIA	HISCORE2 3D	5/98	01805-225450	DM 249,-	76%
Wicked3D	featuring Voodoo2	11/98	0241-4704116	DM 299,-	76%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision Pro	2/98	0180-5251199	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	11/98	089-54612710	DM 149,-	86%
ACT Labs	Eaglemax	4/98	0541-122065	DM 89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	3/99	02732-791845	DM 89,-	80%
Thrustmaster	X-Fighter	4/98	02732-791845	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	4/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	DM 69,-	75%
Logitech	WingMan Interceptor	Neu	069-92032165	DM 129,-	74%
Endor Fanatec	F-22 Twister	Neu	01805-326283	DM 70,-	73%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback Pro	11/97	0180-5251199	DM 279,-	86%
Logitech	WingMan Force	1/99	069-92032165	DM 299,-	86%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 129,-	82%
Gravis	GamePad Pro	2/98	0541-122065	DM 49,-	80%
Microsoft	SW Gamepad	2/98	0180-5251199	DM 69,-	78%
Creative Labs	GamePad Cobra	Neu	089-9579081	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3D Pad	Neu	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	Neu	069-92032165	DM 69,-	75%
Thrustmaster	Rage3D	2/98	02732-791845	DM 49,-	74%
Gravis	Xterminator	8/98	0541-122065	DM 119,-	74%
Saitek	X6-33M	3/99	089-54612710	DM 49,-	72%
InterAct	3D ProgramPad	2/98	04287-1251-13	DM 59,-	71%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula 1	2/98	02732-791845	DM 229,-	85%
Zye	Racing Simulator	2/98	0541-122065	DM 349,-	82%
Thrustmaster	Formula Super Sport	Neu	02732-791845	DM 179,-	81%
Saitek	R4 Racing Wheel	Neu	089-54612710	DM 199,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	Neu	02732-791845	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	Le Mans	3/98	01805-326283	DM 159,-	74%
Endor Fanatec	Monte Carlo	Neu	01805-326283	DM 99,-	71%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 379,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	2/99	02732-791845	DM 449,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	2/99	069-92032165	DM 399,-	83%
InterAct	V4 Racing Wheel	3/99	04287-125113	DM 279,-	76%

DEMO-CD-ROM
(PC Games für DM 9,90)

PC Games CD-ROM 5/99



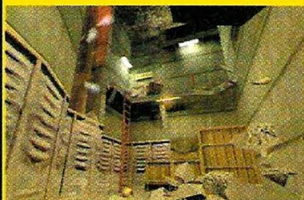
INHALT

DEMOS:
Deer Hunter 2
Grand Touring
Half-Life (dt. Version)
Lander
Land der Hoffnung - Trailer
Live Wire
Machines
MechWarrior 3
Mike Steward's Pro Bodyboarding
Piranha
Rollcage
SimCity 3000
Skat 3000
Streetwars
Tanktics
Tomb Raider 3 - Neue Version
Tonic Trouble - Neue Version
Twisted Mind
Virtual Deep Sea Fishing
V-Rally Edition 99
WCW Nitro
Wild Metal Country
Worms Armageddon
X – Beyond The Frontier

BUGFIXES:
Alpha Centauri v2.0 Beta (eng)
Anno 1602 Patch #4 (deu)
Army Men v1.2 (engl)
Axis & Allies v1.32 (engl)
Baldur's Gate v1.14315 (int)
Command & Conquer Red Alert Multiplayer v3.03 (deu)
Command & Conquer Red Alert v1.08(deu)
Delta Force Patch #1 (us)
Die Siedler 3 v1.26 (deu) von v1.25
Die Siedler 3 v.1.27 (deu) von v1.20
Die Siedler 3 v.1.27 (deu) von v1.23
Die Siedler 3 v.1.27 (deu) von v1.26
FIFA 99 V1.11 (eng)
Gex 3Dfx Patch (engl)
Grand Touring Patch #2 (engl)
Kurt V1.12 (deu)
Myth 2 Soulblighter v1.2
NBA Live 99 v1.1 (engl)
NBA Live 99 v1.1 (deu)
PC Games Cheat 3
Powerslide v1.01 (euro)
Pro Pilot 99 v1.03 (engl)
Racing Simulation 2 3Dfx v1.05 (deu)
Racing Simulation 2 D3D v1.05 (deu)
Red Baron 3D v1.078 (engl)
S.C.A.R.S. Patch #1
Sports TV Boxing
StarCraft: Brood War v1.05 (engl)
StarCraft v1.05 (engl)
StarSiege Tribes v1.3 (engl) von v1.0
StarSiege Tribes v1.3 (engl) von v1.2
Test Drive 5 v1.1 (engl)
Thief – The Dark Projekt V1.33 (eng)
Turok 2 v1.04 (eng)
Viper Racing v1.1 (engl)
WWII Fighters v1.08 (engl)

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 09 11/2872180

HIGHLIGHTS:



Half-Life (dt. Version)



Streetwars

SPECIALS:
Meridian: Renaissance – Zugangssoftware
MS Internet Explorer 4.0
GO-Lobby
SubSpace-Zugangssoftware
GPL-Gewinnspiel
Gamespy
Winamp
WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testversion)
Lesereinsendungen
Feedback: Star Wars
Return to Krondor – Savegames
Hardwareumfrage mit großer Verlosung
X-Wing Alliance – Videoreportage

VOLLVERSION
(PC Games Plus für DM 19,80)

PANZER GENERAL II 5/99



PANZER GENERAL II

Englische Originalversion mit deutschem Handbuch



TLC

Tips & Tricks

Knapp drei Monate nach Erscheinen von Die Siedler 3 gibt es Nachschub für die Fangemeinde: Wir haben die ersten vier Missionen der brandaktuellen Zusatz-CD gelöst und versorgen Sie obendrein mit neuen Profi-Strategien. Außerdem am Start: Tips zu den Wirtschaftssimulationen Rollercoaster Tycoon und Pizza Syndicate.



Die Siedler III – Mission-CD –

INHALT 5/99

Die Siedler III (Mission-CD)
Komplettlösung, 1. Teil ______ Seite 183

Superbike World Championship
Allgemeine Spieletips ______ Seite 187

Rollercoaster Tycoon
Allgemeine Spieletips ______ Seite 193

Rückkehr nach Krondor
Komplettlösung ______ Seite 197

Pizza Syndicate
Allgemeine Spieletips ______ Seite 203

Kurztips
______ Seite 207

StarCraft ▮ StarCraft: Brood Wars ▮ SWAT 2 ▮ Alpha Centauri ▮ SimCity 3000 ▮ Tomb Raider 3 ▮ Anno 1602 – Neue Inseln, neue Abenteuer ▮ NBA 99 ▮ Baldur's Gate ▮ Dark Project ▮ Rollercoaster Tycoon ▮ Half-Life (Deutsche Version)

5/99

TIPS-INDEX

Titel	Art des Tips*	Heft-Nr.
Age of Empires	AT	02/98
Age of Empires	AT	02/98
Age of Empires – Der Aufstieg Roms	KL	01/99
Alpha Centauri	KL	04/99
Anno 1602	AT	05/98
Anno 1602	AT	06/98
Anno 1602	AT, KT	07/98
Anno 1602	AT	08/98
Anno 1602 –Neue Inseln, neue Abent.	KL	01/99
Anstoss 2 – Verlängerung	AT	05/98
Anstoss 2 – Verlängerung	KT	07/98
Baldur's Gate	AT	03/99
BattleZone	KL	06/98
Blade Runner	KL	02/98
Bundesliga Manager 98	KL	10/98
Caesar III	AT	12/98
C&C 1: SVGA	KL	11/98
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 1/2)	KL	12/97
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 2/2)	KL	01/98
Colin McRae	AT	11/98
Commandos (Teil 1/2)	KL	08/98
Commandos (Teil 2/2)	KL, KT	09/98
Conflict: Freespace	KL	10/98
Croc – Legend of the Gabbos	KT	06/98
Dark Omen	KL	05/98
Dark Project – Der Meisterdieb	KL	03/99
Deathtrap Dungeon	AT	08/98
Diablo: Hellfire	AT	04/98
Diablo: Hellfire	AT	05/98
Die Siedler 3 (Teil 1/2)	KL	01/99
Die Siedler 3 (Teil 2/2)	KL	02/99
Die Siedler 3 – Profitips	AT	02/99
Die Siedler 3 – Mission-CD (Teil 1)	KL	05/99
Dune 2000	KL, AT	09/98
Dune 2000	AT	11/98
Dungeon Keeper (Teil 1/2)	KL	09/97
Dungeon Keeper (Teil 2/2)	KL	10/97
Dungeon Keeper – Deeper Dungeons	KL	03/98
Dungeon Keeper	AT	11/98
Emergency	KT	10/98
F1 Racing Simulation (Teil 1/3)	AT	03/98
F1 Racing Simulation (Teil 2/3)	AT	04/98
F1 Racing Simulation (Teil 3/3)	KL	05/98
F1 Racing Simulation 2	AT	12/98
Fallout	KL	06/98
Fallout	KT	09/98
FIFA 98	AT	03/98
FIFA 98	KT	05/98
FIFA 98	KT	06/98
FIFA 99	AT	02/99
FIFA Soccer Manager	KT	04/98
Final Fantasy VII	KL	10/98
Forsaken	KL	07/98
Forsaken	KT	08/98
Forsaken	KT	10/98
Frankreich 98	AT	07/98
Frankreich 98	AT	08/98
GP 500ccm	AT	01/99
G-Police	KL	05/98
Grand Prix Legends	AT	12/98
Grand Theft Auto (GTA)	AT	04/98
Grand Theft Auto (GTA)	AT	05/98
Grand Theft Auto (GTA)	KT	06/98
Grim Fandango	KL	01/99
Half-Life	KL	04/99
Heart of Darkness	KL	09/98
Incoming	KT	08/98
Industrie-Gigant	AT	11/98
I-War	KT	05/98
Jedi Knight	KL	01/98
Jedi Knight – Mysteries of the Sith	KL	05/98
JSF	KT	10/98
King's Quest VIII	KL	02/99
KKND 2	AT	08/98
KKND 2	KT	10/98
Knights & Merchants (Teil 1)	AT, KL	10/98
Knights & Merchants (Teil 2)	KL	11/98
Kurt	AT	04/99
Lands of Lore 2	KL	01/98
Lords of Magic	AT	04/98
M.A.X. 2	KT	10/98
MechCommander	AT	09/98
MechCommander	KT	10/98
Micro Machines V3	KT	10/98
Might & Magic VI	AT	07/98
Might & Magic VI	AT, KT	09/98
Might & Magic VI	KT	10/98
Monkey Island 3	KL, KT	02/98
Monster Truck Madness 2	KT	10/98
Moto Cross Madness	AT	11/98
Myth: Kreuzzug ins Ungewisse	KL	04/98
NBA Live 98	AT	02/98
Need For Speed 3	KL	12/98
NHL 99	AT	12/98
Nice 2	AT	01/99
Nuclear Strike	KL	04/98
Pizza Syndicate	AT	05/99
Populous – The Beginning	KL	02/99
Quest for Glory 5	KL	04/99
Rainbow Six	AT	12/98
Rebellion	AT	06/98
Redline Racer	KT	10/98
Red Baron 2	KL	04/98
Rent-A-Hero	KL	01/99
Riven	KL	04/98
Rollercoaster Tycoon	AT	05/99
Rückkehr nach Krandor	KL	05/99
SimCity 3000	AT	03/99
StarCraft	KL	06/98
StarCraft	AT, KT	07/98
StarCraft	AT	08/98
StarCraft – Brood War	KL	03/99
StarCraft – Brood War (Multiplayer)	AT	04/99
StarCraft (Editor)	AT	08/98
StarCraft Veteranen-Kampagne	KL	09/98
StarCraft	KT	09/98
StarCraft	KT	10/98
Star Fleet Academy	KT	04/98
Star Trek: Borg	KT	08/98
Superbike World Championship	AT	05/99
Titanic	KL	05/98
Tomb Raider	KL	12/98
Tomb Raider Director's Cut	KL	07/98
Tomb Raider 2 (Teil 1/3)	KL	01/98
Tomb Raider 2 (Teil 2/3)	KL, KT	02/98
Tomb Raider 2 (Teil 3/3)	KL	03/98
Tomb Raider 3	KL	02/99
Unreal	KL, KT	09/98
Urban Assault	KL	11/98
Wing Commander Prophecy	KL, KT	03/98
World League Soccer	AT	08/98
X-Files	KL	10/98
You don't know Jack	KT	07/98

* KL=Komplettlösung ▌AT=Allgemeine Tips ▌KT=Kurztips

KURZTIPS-EINSENDEHINWEISE

Das Wichtigste vorweg: Wenn Sie uns Tips & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-) Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tips & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztips zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tips zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb!
Vergewissern Sie sich, daß Ihre Tips noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tips & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tips ab. Für Cheat-Codes und kurze Tips erhalten Sie zwischen DM 20,- und DM 100,-. Bei einer mehrseitigen Komplettlösung kann Ihre „Gage" rasch DM 1.000,- und mehr erreichen. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tips völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert – falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztip immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich würde gerne eine umfangreiche Komplettlösung zum Spiel X erarbeiten.
Bevor Sie damit beginnen und sich eventuell unnötige Arbeit machen: Fragen Sie vorher unbedingt bei unserer Tips & Tricks-Redaktion nach, ob überhaupt eine Lösung benötigt wird.
Telefon: 0911-2872-150
Telefax: 0911-2872-200
eMail: tips@pcgames.de

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbstgebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tips & Tricks auch als eMail einsenden?
Ja, das ist möglich. Schicken Sie Ihre Tips an: **tips@pcgames.de** (Adresse etc. nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (die T&T-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und eMails) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztip zum Spiel X ist in PC Games Y erschienen, aber ich habe noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie sechs Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tips & Tricks-Index gelesen, daß in PC Games X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

WAS MUSS ICH BEIM EINSENDEN BEACHTEN?

1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefon-Nummer und Spieletitel auf **ALLEN** schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tips zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette **Bankverbindung** (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

Adresse/eMail

Ihre Tips & Tricks schicken Sie bitte an:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg
Oder per **eMail** an:
tips@pcgames.de

Komplettlösung, 1. Teil

Die Siedler III – Mission-CD –

D

Nach dem großen Erfolg von Siedler 3 kommt nun das offizielle Add-On von Blue Byte in die Regale. Auf neue Gebäude oder Einheiten hat man in Mülheim verzichtet. Stattdessen bekommt der Profi-Siedler drei komplett neue Kampagnen vorgesetzt. Wir geben Ihnen dieses Mal zunächst allgemeine Tips und fortgeschrittene Strategien an die Hand und beginnen mit der Lösung der Römer-Kampagne.

Profi-Tips

ALLGEMEIN

Speichern: Speichern Sie pro Mission an wechselnden Speicherplätzen ab. Oft sind Fehler im Aufbau oder überraschende Angriffe viel zu spät zu erkennen. Wenn Sie über keinen älteren Speicherplatz verfügen, müssen Sie alles noch einmal spielen.

WIRTSCHAFT

1. Pausieren Sie das Spiel am Anfang jeder Mission. Schauen Sie sich zunächst Ihre Warenbestände an. Oft sind wichtige Waren – zum Beispiel Nahrung, Kohle oder Eisen – schon zu Beginn vorhanden.

2. Überprüfen Sie vorgegebene Gebäude. Wenn Sie beispielsweise je einen Holzfäller, einen Förster und ein Sägewerk bereits haben, sollten Sie schnell einen zweiten Holzfäller errichten, um das Sägewerk optimal zu nutzen.

3. Knappe Ressourcen: Die anfänglich vorhandenen Waren sind meist sehr knapp. Daher müssen Sie sich gut überlegen, in welcher Reihenfolge Sie Ihre Gebäude bauen und wie Sie die knappen Ressourcen optimal einsetzen.

4. Begrenzte Werkzeuge: Achten Sie darauf, für welche Gebäude bereits Arbeiter vorhanden sind und für welche Sie Werkzeuge auf Vorrat haben. Wer hier nicht aufpaßt, findet sich schnell mit unbesetzten Gebäuden wieder, weil weder Eisen und Kohle noch die richtigen Werkzeuge verfügbar sind.

5. Baureihenfolgen: Die Reihenfolge, in der Sie Ihre Siedlung aufbauen, ist je nach der Ausgangssituation immer anders. Wenn Sie beispielsweise über Kohle und Eisen verfügen, können Sie Schmieden vor Bergwerken errichten. Genauso verhält es sich, wenn Sie über Nahrungsmittel verfügen: dann können Minen vor den dazugehörigen Nahrungsmittel-Betrieben errichtet werden.

6. Auch wenn man dazu neigt, Wirtschaftszweige auf einen Streich zu errichten, sollten Sie vorsichtiger vorgehen. Beispiel Brotproduktion: Nachdem der Getreidebauer an die Arbeit geht, dauert es einige Zeit, bis das erste Getreide geerntet ist. Erst dann sollten Sie die Mühle, das Wasserwerk und den Bäcker errichten. Während das Getreide reift, haben Ihre Bauarbeiter Zeit, andere Gebäude zu bauen.

7. Raumplanung: Es ist nicht immer möglich, alle Gebäude optimal zu plazieren. Planen Sie den verfügbaren Platz sorgfältig, um die Transportwege möglichst kurz zu halten. Wenn Sie ein Gebäude an einen bestimmten Ort setzen wollen, es aber erst später bauen möchten, sollten Sie die Baustelle vergeben und sofort anhalten. Sie können den Bau dann zum gewünschten Zeitpunkt fertigstellen.

WARENVERTEILUNG, LAGERUNG, PRODUKTION

Die Vorgaben in den Waren- und Siedler-Menüs sind zwar für die meisten Situationen geeignet, können aber je nach Lage optimiert werden.

1. Warenverteilung: Besonders bei der Werkzeugschmiede sollten Sie aufpassen. Lassen Sie einmal je 8 Einheiten Kohle und Eisen anliefern und setzen Sie dann die Werte auf Null. Sie müssen schließlich nicht am laufenden Band Werkzeug produzieren, sondern nur in Einzelfällen.

2. Lagerung: Wenn einige Ressourcen lange Transportwege haben oder nicht ausreichend verbraucht werden, sollten Sie diese einlagern. Beispiel Weinproduktion: Ihre Weinbauern bleiben auf ihren Gütern sitzen und stellen die Arbeit ein, weil entweder zu wenig Träger oder nicht ausreichend kleine Tempel existieren. Um die Produktion am Laufen zu halten, lagern Sie den Wein zur späteren Verwendung ein. In der Zwischenzeit können Sie den Mißstand beheben. Ähnlich ist es mit Baumaterial: Oft liegen Steinfelder weit von den Baustellen entfernt oder der Steinverbrauch ist zur Zeit recht niedrig. Damit der Steinmetz konstant weiterarbeitet und die Steine jederzeit verfügbar sind, sollten sie eingelagert werden.

3. Waffenproduktion: Besonders zu Beginn einer Mission brauchen Sie mehr Verteidigungswaffen. Schrauben Sie also die Produktion von Schwertern herunter und lassen statt dessen mehr Bögen und Speere bauen.

MANA UND ZAUBERSPRÜCHE

Im Gegensatz zum Hauptprogramm werden Sie in den Missionen der Zusatz-CD vermehrt Mana und Zaubersprüche einsetzen müssen.

1. Früh Mana produzieren: Errichten Sie so früh wie möglich die nötigen Gebäude, um Opfergaben herzustellen. So können Sie Ihre Armee viel schneller aufwerten.

2. Sofern Ihre Baumaterialien es zulassen, sollten Sie schnell einen großen Tempel errichten. Dieser gibt Ihnen auf einen Schlag 80% auf die Aufwertung



Frühe Produktion von Opfergaben (hier Römer: Wein) zahlt sich aus. In kurzer Zeit haben Sie das Militär dank göttlicher Aufwertung gestärkt.

von Soldaten. Sobald ausreichend Priester aus dem Tempel gekommen sind, können Sie diesen wieder abreißen.

3. Einige Missionen sind ohne den Einsatz von Zaubersprüchen überhaupt nicht zu bewältigen. Manchmal müssen Sie Sprüche wie „göttliche Gabe" (Römer) einsetzen, um an Rohstoffe (hier: Eisen) zu gelangen.

4. Der Gegner unterstützt seine Truppen jetzt aktiv mit Priestern. Wenn möglich, versuchen Sie gezielt, die Priester anzugreifen.

5. Hohe Manakosten: Spielen Sie nicht unnötig mit Zaubersprüchen herum, da diese mit jeder Anwendung teurer werden und dann im entscheidenden Augenblick vielleicht nicht verfügbar sind.

6. Mana nutzen: Wenn Sie eine Zeit lang nicht gezaubert haben und der Zauberkraft-Balken voll ist, sollten Sie Ihr Mana reduzieren, indem Sie Sprüche wie „göttliche Gabe" (immer gut!) ausführen. Sonst verschwenden Sie Zauberkraft!

AUFBAU DER ARMEE

1. Waffen auf Lager produzieren: Fangen Sie möglichst früh mit der Waffenproduktion an. Sie sollten auch früh eine Kaserne errichten, Auto-Rekrutierung jedoch ausschalten. Lagern Sie die Waffen ein, um später schnell eine Armee ausheben zu können.

2. Erst „göttlich" aufwerten, dann produzieren: Sofern Sie nicht von Anfang an dauernd angegriffen werden, sollten Sie keine Soldaten produzieren. Fangen Sie damit erst an, wenn die göttliche Aufwertung abgeschlossen ist. Werten Sie grundsätzlich die Schwertkämpfer zuletzt auf. Sollten Sie mitten in der Aufwertungsphase doch Soldaten brauchen, sind Verteidigungswaffen (Speerträger und Bogenschützen) wichtiger als Angriffstruppen.

3. Halten Sie sich immer genügend Siedler zur Verfügung, um schnell Truppen ausheben zu können. Damit die überschüssigen Siedler nicht unnütz in der Gegend herumstehen, machen Sie diese zu Pionieren.

4. Eil-Rekrutierung: Wenn Sie massig Waffen haben und auf die Schnelle eine Armee brauchen, schicken Sie Pioniere zu den Lagern und Kasernen. Wandeln Sie dann die Pioniere in Träger um und stellen Sie sofort danach Auto-Rekrutierung ein. In kürzester Zeit stehen Ihnen dann jede Menge Truppen zur Verfügung.

KRIEG

1. Türme: Reißen Sie alle unnötigen Türme im Hinterland ab. Um trotzdem den nötigen Überblick zu behalten, benutzen Sie Aussichtstürme oder Spione. Bei vielen Missionen greift der Gegner Sie erst viel später an, wenn Sie nur einen einzelnen Turm besitzen.

2. Schwere Waffen: Katapulte, Ballisten und Kanonen werden häufig unterschätzt. Mit diesen Waffen können Sie dem Gegner schweren Schaden zufügen und seine Expansion aufhalten. Rein nach dem Motto „Steter Tropfen höhlt den Stein." können Sie alle neu errichteten Wachtürme beseitigen.

3. Pioniere: Pioniere sind die wahrscheinlich am meisten unterschätzte Einheit in *Siedler 3*. Unnütz in der Gegend herumstehende Siedler können als Pioniere das Land vergrößern und im Bedarfsfall wieder zu Trägern gemacht werden. In Kombination mit schweren Waffen werden sie zu sehr gefährlichen Angriffstruppen (siehe Profi-Strategien).

4. Lazarette: Auch das Lazarett wird oft unterschätzt. Bauen Sie eines oder mehrere dieser Gebäude an der Grenze zu Ihrem Gegner. Sie können kurze Überfälle starten und sich dann im eigenen Land wieder heilen. So sparen Sie sich jede Menge Ressourcen.

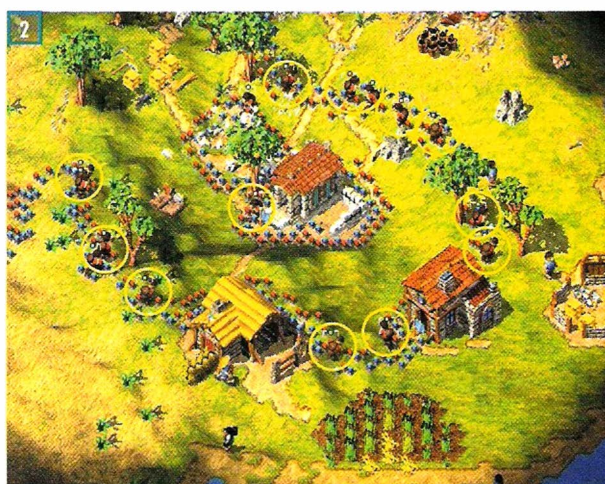
VERTEIDIGUNG DER GRENZEN

1. Direkt an der Grenze zum Gegner sollten Sie mehrere Türme aufstellen und voll besetzen. Die Bogenschützen können so auf Gegner schießen, die einen benachbarten Turm angreifen.

2. Wenn ein gegnerischer Großangriff droht, sollten Sie dem Feind zuvorkommen. Greifen Sie an und locken Sie den Gegner dann gezielt von Ihren Verteidigungsanlagen weg. So können Sie Zeit gewinnen.



Profi-Strategie Katapulte und Pioniere: Die Katapulte zerstören einen gegnerischen Wachturm und kehren sofort danach zurück, um neue Munition zu holen.



Sobald ein Turm vernichtet wurde, kommen die Pioniere zum Einsatz. Emsig werden Grenzpflöcke versetzt. Eingeschlossene Gebäude werden zerstört.

PROFI-STRATEGIEN

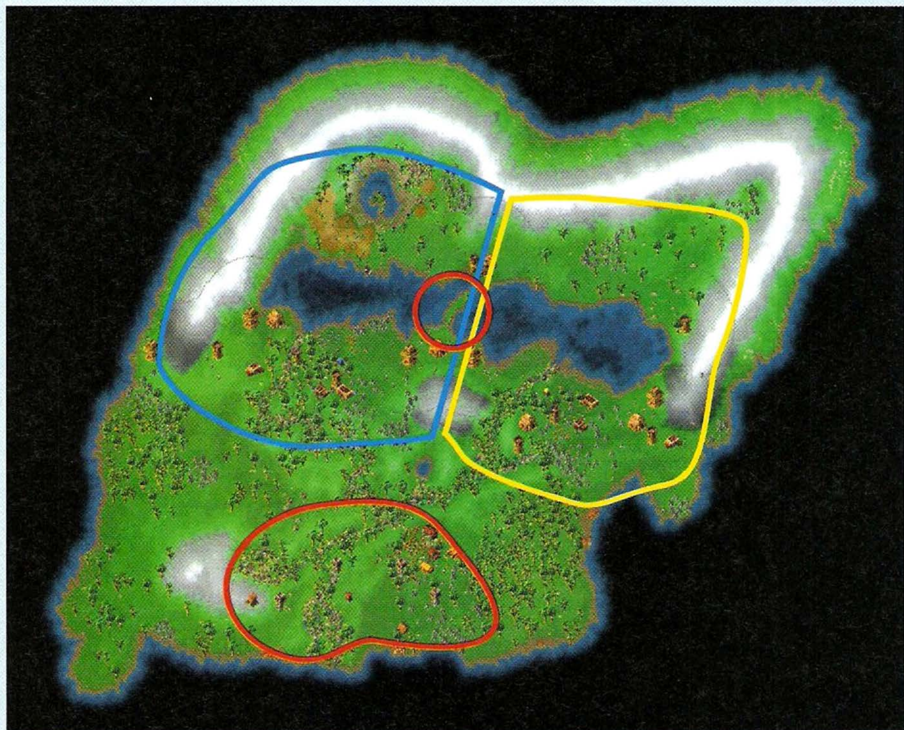
Der einfache Frontalangriff mit einer überlegenen Truppenzahl ist nicht immer möglich, da der Gegner oft über weitaus größere Heere verfügt. Mit den folgenden Strategien können Sie auch aus unterlegener Position heraus gewinnen.

1. Ausdehnung verhindern: Spionieren Sie so früh wie möglich den Gegner aus. Sie können ihm dann frühzeitig wichtige Gebiete streitig machen (z. B. rohstoffreiche Berge).

2. Schwere Waffen und Pioniere: Mit schweren Waffen können Sie feindliche Wachtürme zerstören. Dadurch gewinnen Sie jedoch noch kein Gebiet und schädigen auch nicht die Wirtschaft des Feindes. Nachdem ein Turm zerstört wurde, ziehen sich die Soldaten des Feindes meist ins Hinterland zurück. Halten Sie direkt an der Grenze einen großen Trupp Pioniere bereit, die sofort nach der Zerstörung des Turmes das Gebiet einnehmen. Wenn Sie zivile Gebäude mit Pionieren komplett eingekreist haben, werden diese zerstört. Mit dieser Taktik können Sie den Feind so weit schwächen, daß seine gesamte Wirtschaft kollabiert. Weitere Vorteile dieser Strategie: Wenn Sie eine Verbindung zu Ihrem Stützpunkt haben, kommen Sie in den Besitz von Holz und Steinen von den zerstörten Gebäuden.

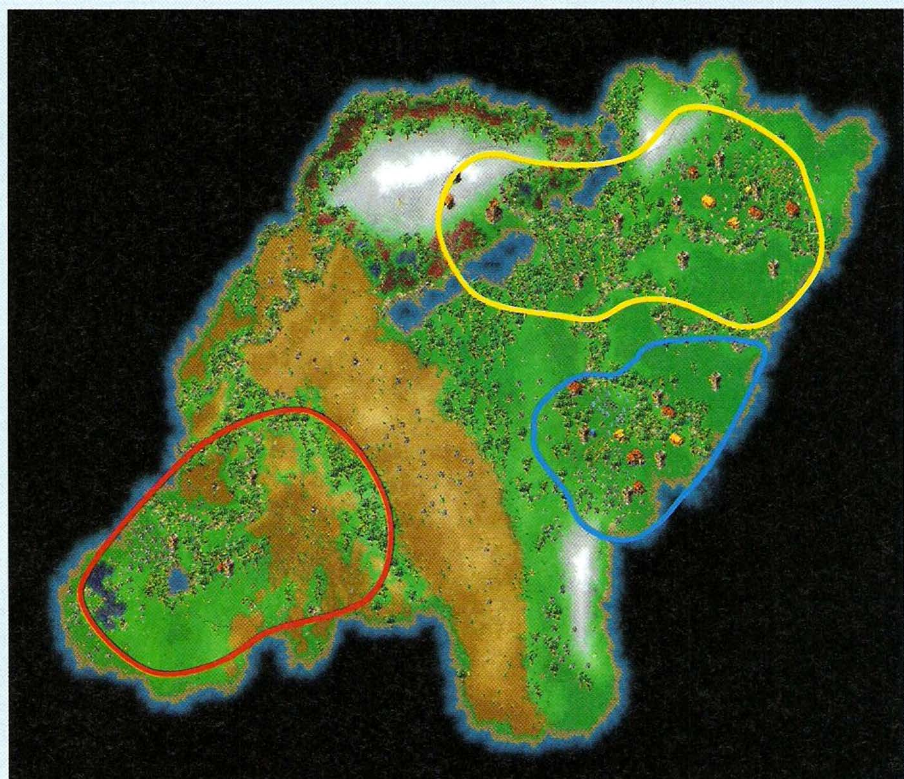
3. Schlüsselbetriebe und Lager zerstören: Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf die wichtigsten Industriegebiete des Feindes. Besonders wichtige Ziele sind Bergwerke, Waffenschmieden, Erzschmelzen und Kasernen. Wenn der Feind Gold gelagert hat, sollten Sie dies unbedingt in Ihren Besitz bringen: Sie stärken so Ihre eigene Kampfkraft, während Sie gleichzeitig den Gegner schwächen.

MISSION 1: SEENOT



1. Reißen Sie alle Türme bis auf einen ab. Ihre beiden Gegner sind sehr aggressiv und greifen Sie an, wenn Sie sich zu schnell mit Türmen ausdehnen. Rekrutieren Sie für diesen Zweck lieber einen großen Trupp Pioniere. Nehmen Sie unbedingt das kleine Gebirge im Westen ein.
2. Produzieren Sie so früh wie möglich Wein, um Ihre Truppen aufzuwerten.
3. Erschließen Sie die Rohstoffvorkommen im Westen. Denken Sie daran, rechtzeitig für Nahrung zu sorgen! Unterstützen Sie die Kohleproduktion mit Köhlern. Vorsicht: Bauen Sie zunächst nur einen Köhler, da diese Gebäude Unmengen an Holz verbrauchen.
4. Produzieren Sie Waffen auf Vorrat. Spionieren Sie Ihre Feinde frühzeitig aus, um Attacken im Vorfeld zu erkennen. Da Sie zwei Gegner gegen sich haben, müssen Sie besonders aufpassen!
5. Sobald Sie Ihre Soldaten aufgewertet und eine ausreichend große Armee rekrutiert haben, starten Sie Ihre Attacken an der Grenze zu beiden Gegnern. Versuchen Sie die beiden Feinde gleichmäßig zu schwächen. Eine Gruppe kleiner vollbesetzter Wachtürme an der Grenze sowie ein Lazarett eigenen sich, um große Gegnermengen in das eigene Gebiet zu locken und zu vernichten.
6. Zu der Oase gelangen Sie nur über die schwer bewachte Landenge zwischen den beiden Seen (roter Kreis).

MISSION 2: DAS ORAKEL

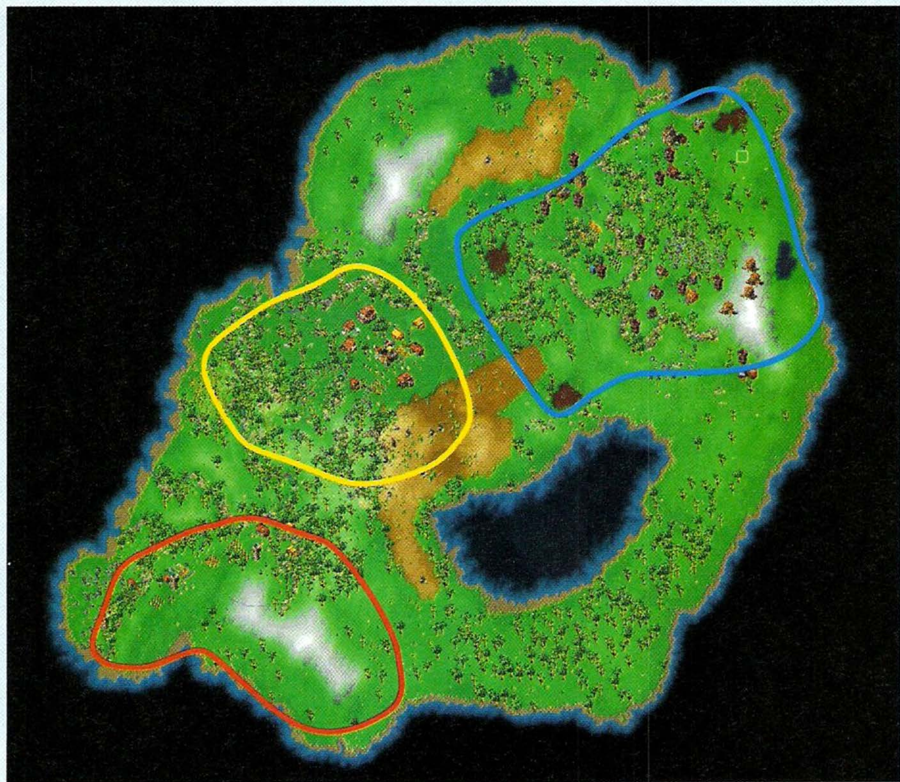


Es wird Ihnen zwar geraten, die Rohstoffe im Norden auszubeuten, es gibt jedoch eine sehr viel elegantere Möglichkeit, die Mission zu gewinnen:

1. Nachdem Sie für Baumaterial gesorgt haben und alle Türme bis auf einen abgerissen haben, rekrutieren Sie jede Menge Pioniere. Mit einigen Spionen sollten Sie das Gebiet bis an die Grenzen zu den Gegnern erforschen.
2. Bahnen Sie mit den Pionieren einen Weg nach Osten zum Gebirge. In dieses Gebiet versucht sich der blaue Gegner auszubreiten.
3. Tip: Verstreut auf der Landkarte befinden sich kleine Häufchen Gold, Eisen und Kohle, die Sie unbedingt mit Pionieren erobern sollten. Bei Gold genügt es, die Waren „einzukreisen". Kohle und Eisen müssen eine Verbindung zu Ihrem Land haben, um genutzt zu werden.
4. Sorgen Sie schnellstmöglich für Mana und bauen Sie sehr früh eine Katapultwerkstatt. Mit 2-3 Katapulten sorgen Sie dafür, daß der Feind im Osten sich nicht das Gebirge „schnappt". Pioniere nehmen immer ungeschütztes Land des Gegners ein. Mit dieser Taktik erobern Sie das äußerst lukrative Gebirge samt Grünflächen im Osten und enthalten es gleichzeitig dem Gegner vor.
5. Mit einer großen, aufgewerteten Armee ist es nun relativ leicht, beide Feinde zu besiegen.

MISSION 3: VERBÜNDETE

Neben der Vernichtung der Asiaten müssen Sie obendrein noch die befreundete römische Siedlung schützen. Den Transport von Gütern zu Ihrem Verbündeten müssen Sie mit Eseln und einer Handelsroute bewerkstelligen.



1. Kümmern Sie sich zunächst nicht um den Verbündeten! Liefern Sie erst Eisen an ihn, wenn Sie selber genug davon haben. Der Verbündete nutzt seine eigenen Einheiten auch nur dazu, sein Gebiet mit kleinen Türmen auszudehnen, die sehr schnell vom Feind eingenommen werden.
2. Stationieren Sie alle Ihre Truppen beim Verbündeten. Früher oder Später greifen die Asiaten an. Wenn Sie eine Attacke frühzeitig erkennen, versuchen Sie dem Angriff zuvorzukommen. Locken Sie die Angreifen zu der Burg Ihres Verbündeten, um die kleinen Wachtürme an der Grenze zu schützen.
3. Tip: Das Lazarett Ihres Verbündeten heilt auch Ihre Truppen!
4. Wird einer der Grenztürme des Verbündeten erobert, können Sie diesen zurückerobern und von dort Ihre Angriffe starten. Wenn Sie eine Verbindung zu Ihrem Hauptland mit Pionieren herstellen, können Sie hier eine Katapultwerkstatt bauen und mit der „Katapult & Pionier"-Taktik den Feind schwächen.
5. Vernichten Sie die Asiaten und liefern Sie dann genügend Eisen an, um die Mission zu beenden.

MISSION 4: DER HEILIGE BERG

Die Halbinsel im Westen ist Ihre einzige Möglichkeit, um an Rohstoffe zu kommen.



1. Sie haben nur sehr wenig Eisen, müssen aber 2 Einheiten für eine Fähre und ein Handelsschiff reservieren. Bevor Sie die Mini-Vorkommen auf den beiden Steinfeldern ausbeuten, sollten Sie lieber mit der Mana-Produktion beginnen und einen großen Tempel bauen. Mit dem Zauberspruch „Göttliche Gabe" erhalten Sie meistens Eisen. Ein Köhler sorgt für die nötige Kohle. Sie brauchen das Eisen für den Bau von Werkzeugen!
2. Verladen Sie Pioniere auf die Fähre und transportieren Sie diese zur Insel im Westen. Dort nehmen Sie den Berg ein. Mit dem Handelsschiff muß neben Baumaterial wenigstens eine Schaufel und ein Hammer transportiert werden, um Bergwerke errichten zu können.
3. Auf der Halbinsel ist kaum Platz! Es reicht gerade mal für eine Anlegestelle. Schmelzen und Schmieden müssen auf dem Festland gebaut werden.
4. Mit einer Handelsroute transportieren Sie nun Erze von, und Nahrung zu der Halbinsel. Wenn Sie schnell genug die Vorkommen erschlossen haben, steht Ihnen nach kürzester Zeit eine schlagkräftige Armee zur Verfügung, mit der Sie dann in einem Zug die Gegner schlagen können.

Florian Weidhase ■

Allgemeine Spieletips

Superbike World Championship

Von EA Sports ist man nur Top-Qualität gewohnt. Die neue Motorrad-Rennsimulation Superbike World Championship macht da keine Ausnahme. Egal ob Sie Anfänger oder Profi sind: Mit unseren Fahr- und Streckentips sind Sie der Konkurrenz ein Stück voraus.

Greenhorn

Aller Anfang ist bekanntlich schwer! Um sich nicht zu Beginn von Frustfahrten demotivieren zu lassen, sollten Sie mit der gutmütigen Suzi beginnen! Außerdem treffen Sie in Assen auf einen Kurs, der eben gebaut ist und in allen Kurven die nötige Weitsicht bietet. Anfänger sollten daher auf diesem Kurs ihre ersten Gehversuche starten. Genauso, wie ein zu schwierig eingestelltes Spiel an der Motivation nagt, kann das Gegenteil ähnliche Folgen haben. Wie langweilig wird die Fahrerei, wenn Sie keine Herausforderung erleben! Die Beschleunigungs- und Bremshilfe der Realitäts-Optionen sollte daher den Wert 1 nicht übersteigen. Die Geschwindigkeitshilfe stellen Sie auf Null! In den Spiel-Optionen degradieren Sie die PC-Kollegen zu schwächlichen Amateuren. Das war's vorerst. Freuen Sie sich nun auf spannende und lehrreiche Motorradrennen!



Die Suzuki hat zwar nur 150 PS, dafür ist sie aber leicht zu bedienen und hält treu die Spur.

Im Trainingsmodus haben Sie nicht nur die Möglichkeit, die Strecke kennenzulernen, sondern es wird Ihnen auch anschaulich mitgeteilt, wie Sie die Kurven am idealsten durchfahren. Je exakter Sie die blauen Tore passieren, desto besser fallen Ihre Rundenzeiten aus. Das erste Tor vor den Biegungen ist rot eingefärbt. Diese hilfreiche Markierung zeigt Ihnen, wohin Sie Ihren Bremspunkt legen sollten.

Die letzten Zehntel

Mit den voreingestellten Setups sind Sie zwar in den unteren und mittleren Schwierigkeitsstufen konkurrenzfähig, die besten Rundenzeiten schlagen Sie aber nur dann heraus, wenn Sie die Motorräder auf Ihren Fahrstil einstellen. Weiterhin spielen die Beschaffenheit der Fahrbahn und das Wetter eine wichtige Rolle. Glücklicherweise ist das Setup überschaubar gehalten und beschränkt sich auf die wichtigsten Einstellarbeiten.

Sie bestimmen beispielsweise mit dem Abstand der Gänge die Beschleunigung und die Endgeschwindigkeit. Ihre Beschleunigung ist zwar umso träger, je weiter die Gänge auseinanderliegen, aber die Endgeschwindigkeit nimmt zu. Da der Motor in den höheren Gängen mehr arbeiten muß, sollte der Abstand zum nächsthöheren Gang stets kleiner sein als zum vorherigen! Je mehr Kurven eine Strecke aufweist, desto häufiger müssen Sie aus den Biegungen herausbeschleunigen, so daß Sie Ihre Gänge dicht aufeinander abstimmen sollten. Gegenteiliges gilt für Kurse mit langen Abschnitten und weiten Kurven. Hier ist die Endgeschwindigkeit ausschlaggebend.

Mindestens genauso wichtig für ein erfolgreiches Rennen ist die Wahl der Reifen. Weiche Rei-



Die Kurve, die die Gänge beschreiben sollen, ist stetig fallend! Dadurch können Sie gleichmäßig beschleunigen.



Während des Trainings erleichtern Ihnen die Torbögen die Aufgabe, die ideale Linie und den Bremspunkt zu ermitteln.



Lahme Gegner und aktivierte Fahrhilfen lassen auf Dauer keine motivierende Spannung aufkommen. Die Optionen schaffen Abhilfe.



Alle Optionen auf einen Blick. Lassen Sie sich jedoch nicht täuschen! Um das ideale Setup zu erhalten, sollten Sie trotzdem Testfahrten absolvieren.



Je früher Sie den Gashahn ausgangs der Kurve aufdrehen, desto größer sind Ihre Chancen, auf der kommenden Geraden einen wertvollen Platz gutzumachen!



Überholen auf der Außenseite der Kurve: Der lange Weg führt auch zum Ziel. Nur noch wenige Sekunden und Sie haben Ihren Teamchef ein weiteres Mal beeindruckt.

fen haften wesentlich besser auf der Straße und bieten Ihnen eine höhere Geschwindigkeit in den Kurven. Leider verschleißen diese Schlappen sehr schnell und werden gegen Ende des Rennens fast unfahrbar. Die harten Reifen greifen zwar nicht so gut in den Kurven, halten aber dafür problemlos ein Rennen durch. Lediglich die ersten beiden Runden müssen Sie vorsichtig fahren und wenig riskieren, da die robustere Variante nicht so schnell auf Betriebstemperatur kommt wie die Weichlinge.

Durch die Federung bestimmen Sie, wann Sie den Bodenkontakt verlieren. Eine harte Federgabel lupft das Bike an jeder Bodenwelle. Da das Fahrzeug aber nicht ständig nachfedert, werden nicht nur die Reifen geschont, sondern Sie erzielen auch eine höhere Endgeschwindigkeit. In engen Kurven kann es Ihnen mit einer weichen Einstellung passieren, daß Sie überflüssigerweise wegrutschen.

Positionskämpfe

Im Gegensatz zur Formel 1, in der Überholvorgänge nur noch selten sind, tauschen die Motorradpiloten ihre Plätze mehrmals pro Runde. Das heißt aber nicht, daß Sie immer und überall überholen können! Auch im Motorradsport legen Sie den Grundstein des Erfolgs am Ein- und Ausgang der Kurven.

Die weniger gefährliche Situation für Sie und den zu Überholenden bietet sich am Ende der Biegung, an die eine lange Gerade anschließt. Je früher Sie in der Kurve beschleunigen, desto schneller bauen Sie Geschwindigkeit auf und können den Vordermann überholen. Aber achten Sie darauf, daß Sie mit dem Beschleunigen erst nach dem Scheitelpunkt der Kurve beginnen. Durch den Geschwindigkeitszuwachs können Sie die Biegung jetzt nicht mehr so eng nehmen. Sie werden also ein wenig aus der Kurve herausgetragen!

Etwas riskanter verhält es sich beim Einbremsen in die Kurve. Wenn Sie in der Biegung einen Platz gutmachen möchten, begegnen Ihnen zwei Probleme: Erstens sollten Sie den Bremspunkt so spät wie möglich wählen, um noch vor dem Vordermann in die Biegung einzulenken! Zweitens haben Sie nur dann Erfolg, wenn Sie sich auf dem schmalen Grat der Innenseite zwischen Gras und Gegner befinden.

Verloren haben Sie das Duell allerdings dann, wenn Sie im Scheitelpunkt der Krümmung noch immer hinter dem Gegner herfahren. Oftmals haben Sie – aufgrund Ihrer höheren Geschwindigkeit – nur noch die Qual der Wahl zwischen Auffahren auf den Vordermann und Ausweichen ins saftige Grün der Sommerwiesen. Die besten Gelegenheiten zum Überholen bieten sich Ihnen in langgezogenen Kurven. Hier können Sie, meist ohne Gegenwehr, auf der Außenbahn Plätze gewinnen. Zwar müssen Sie eine längere Wegstrecke zurücklegen, aber da Sie sich nicht so stark in die Kurve legen müssen, können Sie den Gashahn weiter aufdrehen.

Schleudersitz

Wenn's kracht, dann meist richtig! Falls bereits am Start ein Kollege die Kontrolle über seine Maschine verliert, stürzt oftmals das halbe Feld in spektakulären Stunts auf die helm-



Überholen in Kurven: Beachten Sie bei riskanten Überholvorgängen in der Kurve, daß Sie genügend Abstand zum Noch-Vordermann haben.



Traktionsprobleme neben der Fahrbahn: Von der rutschigen Wiese zurück auf den griffigen Asphalt. Da bäumen sich unsere 150 Pferdchen vor Freude auf.



Vorsicht bei Karambolagen: Wenn sich vor Ihnen ein Unfall ereignet, gilt es vorsichtig und konzentriert um die gestürzten Piloten herumzufahren.



Vorsicht beim Abkommen von der Strecke: Fahren Sie hier äußerst vorsichtig, um möglichst ohne weitere Stürze zurück auf die Piste zu kommen.

geschützte Schnauze. In solchen Situationen hilft nur noch Glück.

In den meisten Fällen sind Sie selbst Ihres Glückes Schmied. Die oberste Regel lautet, jeder noch so kleinen Rempelei aus dem Weg zu gehen! Quetschen Sie sich keinesfalls auf Biegen und Brechen zwischen Gegner und Fahrbahnbegrenzung hindurch, denn sonst verbiegen oder brechen Sie sich Ihre virtuellen Knochen!

Außerdem sollten Sie jederzeit beherzt zur Aktion schreiten! Wenn Sie sich zu einem Überholvorgang entschlossen haben, dann zögern Sie nicht! Unsicherheit ist nie ein guter Beifahrer. Behalten Sie aber stets eine Ausweichmöglichkeit im Auge, falls Sie sich doch überschätzt haben sollten. Falls es mal zu eng wird, ist die Fahrt aufs Gras das kleinere Übel!

Trotzdem stehen Ihnen noch zwei heikle Momente bevor! Gehen Sie, sobald Sie den rutschigen Untergrund befahren, sofort vom Gas und richten Sie Ihre Maschine auf. Bei Schräglagen von mehr als 45 Grad gleiten Ihnen die Räder weg! Beschleunigen Sie vorsichtig, damit die Räder nicht durchdrehen. Der zweite heikle Moment ist jener, in dem Sie wieder Hinterradkontakt zum Asphalt haben. Nehmen Sie in diesem Augenblick unbedingt ein wenig Gas zurück, sonst haut Ihnen die Maschine ab! Und das sieht dann aus wie auf dem Bild oben...



Leichtsinnige Manöver: Zu solch haarsträubenden Unternehmungen sollten Sie sich nicht verleiten lassen.

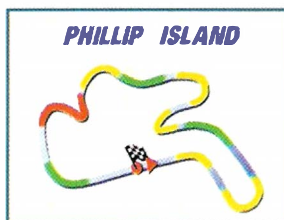
TALFAHRT

Die schönsten und überraschendsten Überschläge erleben Sie, wenn Sie hügelabwärts in die Bremsen gehen. Da das Vorderrad unterhalb des Hinterrads liegt, hebt das hintere Rad bei starken Bremsmanövern ab und Sie überschlagen sich. Um die Konkurrenz nicht mit derartigen Stunts aufzuheitern, müssen Sie bei Fahrten talwärts extrem früh und zaghaft bremsen.



Es sieht nicht nur gefährlich aus, sondern ist es auch. Wenn Ihr Hinterrad erst einmal in der Luft ist, dürfen Sie mit dem Vorderrad keinesfalls zu stark bremsen, sonst machen Sie einen ungewollten Salto.

PHILLIP ISLAND



Die Saison beginnt auf einem schwierigen Kurs.

Die Schwierigkeit des australischen Kurses liegt in der Unübersichtlichkeit. Einige Kurven befinden sich auf schwer einsehbaren Anhöhen oder sie verstecken sich hinter Hügeln. Zudem sind die Auslaufzonen nicht sonderlich breit gebaut, so daß ein Fahrfehler meist mit einem Sturz endet. Am hinterhältigsten hat sich allerdings die letzte Rechts eingenistet. Sie fällt ab dem Kurveneingang ab, so daß Sie ihre wahre Schärfe erst dann erkennen können, wenn Sie sich bereits in ihr befinden. Als nicht minder tückisch erweist sich die angrenzende Links, die auf eine Anhöhe führt und ebenfalls noch in der Biegung abfällt.



Eine unübersichtliche Kurve: Wer nicht genug übt, weiß nicht weiter.

S

WELTREISE

Electronic Arts führt Sie auf Ihrer Rundreise zu zwölf unterschiedlichen Strecken. Jeder Kurs hat seinen eigenen Charakter und individuelle Tücken. Prinzipiell gilt: Lernen Sie vor einem Rennen die Kurse gut kennen! Nur wer jede Bodenwelle mit Vornamen nennen kann, hat eine Chance, die WM zu gewinnen. Damit Sie sehen, in welchen Kurven sich Gefahren verbergen und welche Sie sozusagen im Schlaf durchfahren können, wurden die jeweiligen Abschnitte unterschiedlich eingefärbt. Vor roten Kurven müssen Sie extreme Vorsicht walten lassen, gelbe Kurven stellen nur eine kleine Herausforderung dar und grüne Biegungen befahren sich fast von selbst.

Am gefahrlosesten können Sie die Gegner in der letzten Links vor der Zielgeraden überholen. Von allen übrigen Kurven sei Ihnen abgeraten, da die Sicht stark eingeschränkt ist!

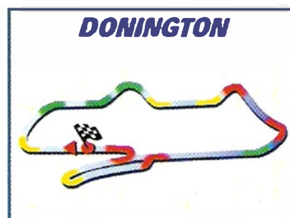
MISANO



Die Strecke in San Marino verhält sich den Fahrern gegenüber etwas gnädiger. Zwar gibt es auch hier unübersichtliche Stellen, aber dafür sind die Auslaufzonen großzügig angelegt. Lediglich das Stückchen parallel zur Start- und Zielgeraden fordert die gesamte Konzentration, da Sie vor den engen Biegungen frühzeitig und sanft bremsen müssen, um sich nicht zu überschlagen.

Wenn Sie die letzte Kurvenkombination ideal passieren und noch vor dem Ausgang beschleunigen, stehen Ihre Chancen gut, sich noch vor der Zielgeraden – einen dicht vorwegfahrenden Kollegen vorausgesetzt – um einen Platz zu verbessern.

DONINGTON



Donington zwingt Sie zu einer besonnenen Fahrweise, da sich im Kurs zahlreiche enge Kurven befinden. Zum Überholen eignet sich lediglich der geschwungene Abschnitt nach der ersten Rechts, der aus drei aufeinanderfolgenden Kurven besteht. Da diese Biegungen weitläufig und gut einsehbar sind, können Sie hier sogar auf der Außenbahn überholen.

Nach der Anhöhe treffen Sie auf die schwierigste Kurve der Strecke. Legen Sie sich nicht zu stark in die Kurve, da Ihnen das Motorrad aufgrund der Unebenheiten leicht wegrutschen kann. Bis zur Zielgeraden müssen Sie besonnen fahren, da die restlichen Biegungen allesamt sehr eng und zudem schlecht einzusehen sind.

Eine gute Orientierungshilfe für rechtzeitiges Herausbeschleunigen aus der 180-Grad-Kehre stellen die Curbs dar. Vorausgesetzt, Sie erwischen die Kurve auf der Ideallinie, können Sie, sobald Sie sich auf der Höhe der Curbs befinden, den Gashahn voll aufdrehen. Leider wird der Geschwindigkeitsrausch wenige Sekunden später abrupt enden, wenn Sie in die enge Links einbiegen. Auch hier gilt wieder: frühzeitig vom Gas, um in der unübersichtlichen Krümmung keine Abflüge zu erleiden.



Wie Sie hier gut erkennen können, weist die Anhöhe ein deutliches Linksgefälle auf. Dadurch verlieren Sie beim Einbremsen in die Rechtskurve spürbar an Bodenhaftung und werden dadurch sehr anfällig für Ausrutscher.

HOCKENHEIM

Das heimische Hockenheim beherbergt einen der weniger anspruchsvollen Kurse. Lediglich der Bereich im Motodrom erlaubt den guten Piloten, Zeit gutzumachen. Auf den meisten Abschnitten hingegen dominiert die Anzahl der PS.

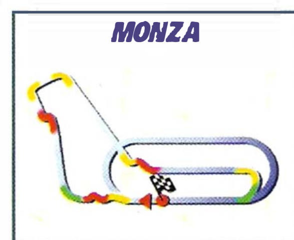
Das offene Geheimnis beim deutschen Grand Prix liegt darin, die langen Geraden optimal zu nutzen. Daher sollten Sie aus den vorangehenden Kurven rechtzeitig beschleunigen, um die maximale Geschwindigkeit so bald wie möglich zu erreichen. Die beste Chance, einen Überholvorgang erfolgreich abzuschließen, bietet sich Ihnen nach der ersten Schikane. Nutzen Sie die Gerade, um auf den Vordermann aufzuschließen! Sobald sich der Kollege nun in die nachfolgende weitläufige Rechts einbremst, können Sie ihn auf der Außenbahn überholen. Da die computergesteuerten Piloten an dieser Stelle extrem früh bremsen, müssen Sie den Windschatten rechtzeitig verlassen.

Risikobereiten Fahrern bietet sich vor der ersten Schikane eine weitere Chance, sich zu verbessern. Hier ist allerdings präzises Fahren unabdingbar, da die anschließende Links sehr eng wird und nur auf der Ideallinie vernünftig durchfahren werden kann. Sie müssen also den Überholvorgang bereits nach der ersten Hälfte der Schikane erfolgreich beendet haben. Messen Sie sich in diesen Kurven also nur mit deutlich schwächeren Gegnern, da das Risiko recht hoch ist!

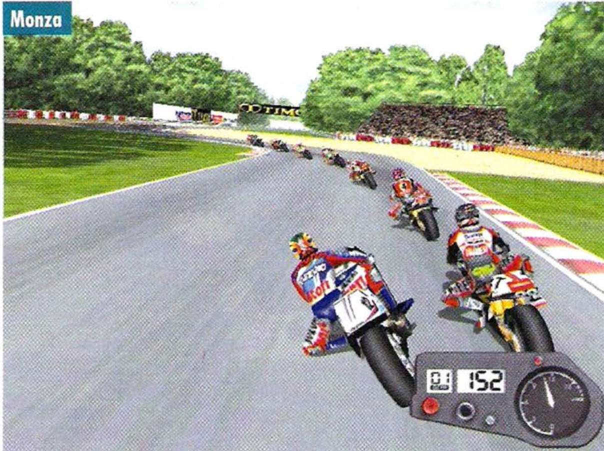


Auf der Außenbahn der Kurve müssen Sie zwar einen weiteren Weg zurücklegen als Ihr Kollege, aber dafür können Sie den Gashahn ein wenig weiter aufdrehen.

MONZA



Der schnelle Kurs von Monza wird, ähnlich wie in Hockenheim, nur durch die Schikanen



Vor der Schikane lösen Sie sich vom Vordermann und versuchen, noch vor dem Scheitelpunkt der ersten Biegung die Nase vorne zu haben. Wenn's klappt, gibt der Ex-Vordermann nach und läßt Ihnen den Vortritt.

unterbrochen. Auch in Italien sollte Ihre Rennstrategie ein frühzeitiges Beschleunigen aus den Schikanen vorsehen. Auf den Geraden werden Sie zwar kaum einen Gegner überholen können, denn dafür sind sie leider im Verhältnis zur Geschwindigkeit etwas zu kurz geraten. Allerdings können Sie auf den Vollgaspassagen den Abstand zum Vordermann drastisch verringern, so daß Sie vor der kommenden Biegung auf der Innenseite einen Überholvorgang riskieren können.

Die Schikanen, insbesondere die erste und die dritte, werden im Verlauf etwas enger, so daß Sie Ihr Motorrad in der zweiten Kurve nochmals herunterbremsen müssen, um die Strecke nicht zu verlassen. In den Schikanen können Sie bei falscher Fahrweise enorm viel Zeit verlieren. Daher sollten Sie stets bestrebt sein, sofern Sie kein Überholmanöver einleiten, die Ideallinie in den Kurven so exakt wie möglich einzuhalten!

BRANDS HATCH



Brands Hatch bleibt den Profis vorbehalten. Anfänger werden sich an diesem hügeligen Kurs, dessen Kurven allesamt schlecht



Keine Experimente in Brands Hatch! Warten Sie lieber, bis sich eine Tür sperrangelweit öffnet, als sich mit der Brechstange an den Kollegen vorbeizukämpfen.

einsehbar sind, die Zähne ausbeißen. Die abfallende Streckenführung in Richtung Außenbahn erschwert das Kurvenfahren bei einigen Biegungen. Besonders die zweite und die vierte Rechts sind davon betroffen. Lenken Sie vorsichtig und wie auf rohen Eiern in die hinterhältigen Hindernisse ein! Ihre Maschine fährt sich an diesen Stellen wie auf Schmierseife.

Überholmöglichkeiten sind dünn gesät und es fällt schwer, eine eindeutige Passage zu favorisieren. Nutzen Sie daher die gesamte Strecke, um auf den Vordermann aufzuschließen, und schlagen Sie auf einem überschaubaren Abschnitt zu. Auf keinen Fall sollte Ihre Wahl auf ein ansteigendes Stück Asphalt oder eine abfallende Biegung fallen. Ein eindeutiges Rezept gibt es für Brands Hatch nicht!

LAGUNA SECA

In Laguna Seca wurden ein paar Gemeinheiten eingebaut, die das Fahrerleben spürbar erschweren. So befindet sich di-



rekt nach dem Start ein harmlos scheinender Linksknick, der jedoch bei voller Fahrt zu einer gefährlichen Falle mutiert. Wenn Sie nicht rechtzeitig und extrem früh einlenken, schlittern Sie geradewegs in den Kies! Der Grund dafür liegt in der kleinen Bodenwelle kurz vor der Biegung, die Sie bei hoher Geschwindigkeit der Bodenhaftung beraubt! Diese hinterhältigen Bodenwellen finden Sie übrigens in regelmäßigen Abständen über den gesamten Kurs verteilt.
In der ersten Hälfte der Strecke erweisen sich die Kurven als übersichtlich und stellen keine große Gefahr dar. Erst ab der zweiten Hälfte, wenn es steil den Berg hinaufgeht und Sie ein weiteres Mal von tückischen Bodenwellen geplagt werden, sollten Sie die Ideallinie nicht mehr verlassen und sich bis zur letzten Links nicht zu Zweikämpfen hinreißen lassen. Die beste Chance, sich auf Platzkämpfe einzulassen, bietet sich Ihnen auf der Start- und Zielgeraden. Erst am Kursende können Sie den Gashahn hemmungslos aufdrehen und Ihren Pferden die Sporen geben.

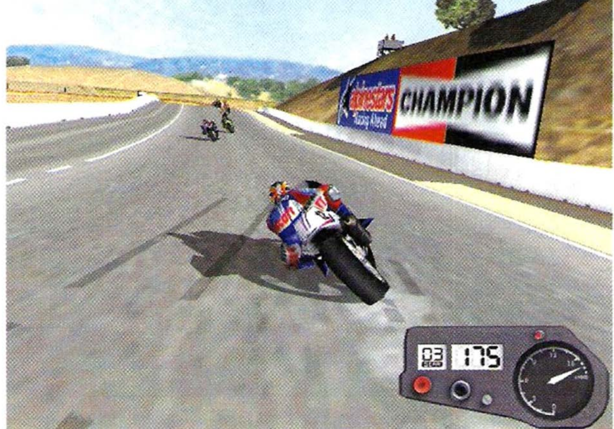
A1-RING





Diese uneinsehbare Biegung ist deshalb gefährlich, weil sie selbst in der Kurve ansteigt und gleichzeitig nach außen abfällt. Wenn sich hier ein Pilot flachlegt, bringt er das gesamte nachfolgende Feld zu Fall!

Der WM-Kurs in Österreich besticht durch lange Geraden mit herausfordernden Kurven, die teilweise extrem unübersichtlich ausfallen. So können Sie beispielsweise die zweite Rechts nur dann exakt nehmen, wenn sie sie in- und auswendig kennen. Das gilt im Übrigen auch für den gesamten Kurs. Aufgrund seiner Schnelligkeit und der verwinkelten Passagen können Sie die Spitze nur dann behaupten, wenn Sie die Brems- und Beschleunigungspunkte genau kennen. An Ihr fahrerisches Können stellt der A1-Ring keine besonders großen Ansprüche. Lediglich an den vier Endpunkten gilt es, die Maschine auf idealer Linie durch die Kurven zu drücken.



Bremsspuren und rauchende Reifen sind deutliche Auswirkungen der gefährlichen Bodenwellen. Wer hier zu optimistisch drüberfährt, landet im Sandstreifen.

S

Die erfolgversprechendsten und ungefährlichsten Überholpunkte befinden sich auf der Zielgeraden sowie auf der langen Geraden gegenüber von Start und Ziel.

ASSEN



In Assen dürfen Sie sich endlich einmal erholen. Hinterhältige Kurven, gefährliche Bodenwellen oder starkes Gefälle suchen Sie hier vergeblich. Die harmonischen Kurvenkombinationen erlauben es den Fahrern, häufig mit Vollgas hindurchzupeitschen. Der Kurs ist vom ersten bis zum letzten Meter übersichtlich und erlaubt es auch in den Kurven, Überholvorgänge zu wagen.

Der schönste und gleichzeitig spannendste Abschnitt befindet sich am Ende der Strecke. Die ausgefeilte Rechts-Links-Kombination muß schon exakt erwischt werden, um keine unnötigen Zehntel auf der Strecke liegenzulassen. Da sich die Schikane am Ende leicht verjüngt, müssen Sie dieses Hindernis mit stetig abfallender Geschwindigkeit passieren. Achten Sie darauf, daß Ihr Tacho nicht mehr als 140 Stundenkilometer anzeigt! Assen muß man einfach gernhaben!

ALBACETE

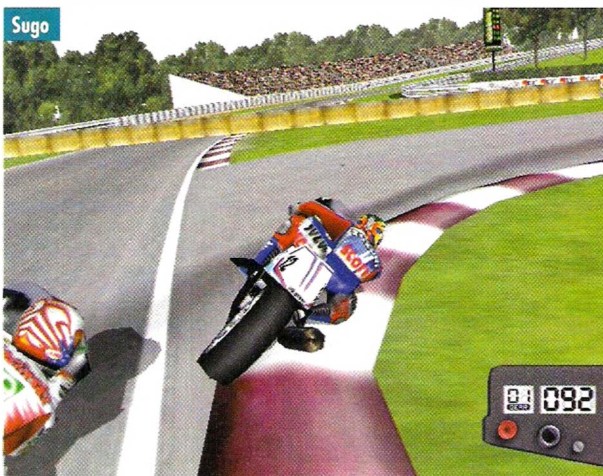


Albacete ist die konsequente Weiterführung des Einsteigerkurses Assen. Erinnern Sie sich noch an die letzte Kurvenkombination des vorangegangenen Grand Prix? Hier treffen Sie auf mehrere dieser spannenden Kombinationen, die Sie zu einer vorausschauenden Fahrweise zwingen. Aber selbst wenn Sie sich mal verbremsen oder die Biegung nicht genau erwischen, zeigt sich die Strecke großzügig. Fahrfehler werden selten bestraft, aber dafür gibt es auch wenig Überholmöglichkeiten.

Albacete sollte auf den Listen der Neueinsteiger gleich an zweiter Stelle stehen. Hier lernen Sie das Kurvenfahren ohne Frust und dadurch auch das Fahrverhalten Ihrer Maschine bestens kennen. Und wenn Sie es schaffen, die Kurven schnell zu verlassen, haben Sie auf den beiden langen Geraden auch realistische Chancen, die Plätze mit dem Vorausfahrenden zu tauschen.
Summa summarum: Auch Albacete muß man einfach gernhaben!



Der dunkle Reifenabrieb auf dem Asphalt zeigt Ihnen den günstigsten Weg durch die Schikane vor Start und Ziel. Nach einer entspannenden Runde kommt diese leichte Herausforderung wie gerufen.



Jetzt nur nicht geradeaus weiterfahren. Gerade in der Anfangszeit passiert es häufiger, daß Sie in die Strohballen „mitten auf der Fahrbahn" hineinrasen!

SUGO



So kurz wie der Name ist, so langsam fährt sich der verwinkelte Kurs auch! Freude will hier wenig aufkommen, denn der Kurs quält Sie durch eine haarsträubende Streckenführung. Langsame Geraden, noch langsamere Kurven und kleine, reibungsverlustreiche Hügel erschweren Ihr Fahrerdasein. In Sugo ist es wichtig, einen guten Startplatz herauszufahren, denn Überholmöglichkeiten sind so dünn gesät wie bei der Formel 1 in Monaco. Lediglich auf der Start- und Zielgeraden können Sie erfolgreich und mit wenig Risiko Plätze gutmachen. Konzentrationslose Momente gegen Ende des Kurses dürfen Sie sich nicht erlauben, um die letzte Schikane nicht zu verpassen. Der Asphalt führt geradewegs in die Strohballen und die Abzweigung ist nur dann zu erkennen, wenn Sie sie bereits erwarten!

SENTUL

Der Start zum Finale findet in Sentul statt, einem ausgewogenen Kurs, der leichte und schwere Kurven sowie langsame und flotte Abschnitte miteinander verbindet. Passagen für spannende Platzkämpfe gibt es hier zur Genüge.

Insbesondere sei Ihnen hierfür die letzte Rechts vor Start und Ziel empfohlen. Dieser Kurvenabschnitt beginnt mit einer langsamen Rechts und öffnet sich Richtung Zielgerade, so daß Sie frühzeitig beschleunigen können.
Auf der Zielgeraden haben Sie daraufhin ausreichend Zeit, an einem vorausfahrenden Kollegen vorbeizuziehen. Nach dem hammerharten Kurs von Sugo haben Sie sich diese flotte und unbeschwerte Strecke redlich verdient. Werden Sie aber nicht leichtsinnig! Fahrfehler werden trotzdem bestraft!

Peter Gunn ■
Haegar@pop-hannover.de





Ein würdiger Saisonabschluß? Nun müssen Sie einige Monate mit der Schmach leben, bevor Sie beim ersten Rennen der nächsten Saison beweisen können, daß Sie es doch besser können...

Allgemeine Spieletips

Rollercoaster Tycoon

Bei Rollercoaster Tycoon dürfen Sie nach Herzenslust Ihren ganz eigenen Vergnügungspark bauen. In unseren Spieletips geben wir wichtige Tips zum Aufbau und dem Unterhalt des Parks. Schon bald werden glückliche Besucher die Kassen klingeln lassen.

Warum kommen keine Leute in den Park?

Wenn keine Leute in den Park kommen, liegt es oft daran, daß er noch geschlossen ist. Sie müssen die Ampel von Rot auf Grün umschalten. Das gleiche gilt für Attraktionen. Es stellt sich niemand in die Warteschlange, wenn das Fahrgeschäft nicht geöffnet ist.

Welche Attraktionen baue ich zuerst?

Achterbahnen zählen ohne Zweifel zu den Publikumsmagneten. Trotzdem sollten Sie gerade zu Anfang erst gemäßigte Fahrten anbieten. Diese sind günstig und steigern durch ihre Vielfalt die Besucherzahlen. Plazieren Sie die Fahrgeschäfte möglichst nahe am Ausgang. Dadurch vermeiden Sie lange Wege, auf denen sich die Kunden verlaufen oder aus Frust wieder umkehren.

Sobald die ersten Besucher erscheinen, sollten Sie sich an den Bau einer Achterbahn machen. Denn die Aufmerksamkeit sinkt schnell, wenn sie keine aufregenden Fahrten vorfinden. Bei Achterbahnen haben Sie die Wahl zwischen vorgefertigten Entwürfen und eigenen Konstruktionen. Verwenden Sie nach Möglichkeit immer eigene Strecken, da diese günstiger gestaltet werden können. Gerade zu Beginn können Sie so schneller mehrere interessante Attraktionen bauen.

Brauche ich Warteschlangen?

Auch wenn Sie statt einer Warteschlange nur einen Weg zum Eingang bauen, sind Attraktionen zugänglich. Allerdings kann sich ohne Warteschlange immer nur ein einziger Kunde anstellen, der Rest muß wieder umdrehen und zu einem Zeitpunkt wiederkommen, wenn niemand ansteht. Sie haben dadurch wesentlich weniger Einnahmen. Vor größeren und rasanten Fahrten empfiehlt es sich, eine längere Warteschlange einzurichten. Vor gemäßigten Fahrten wie dem Karussell reicht dagegen eine kurze.



Warteschlangen vor Attraktionen müssen unbedingt bis an den Weg gebaut werden, da sie sonst nicht für die Gäste zugänglich sind.

Was sagen Erregungs-, Intensitäts- und Übelkeitsrate aus?

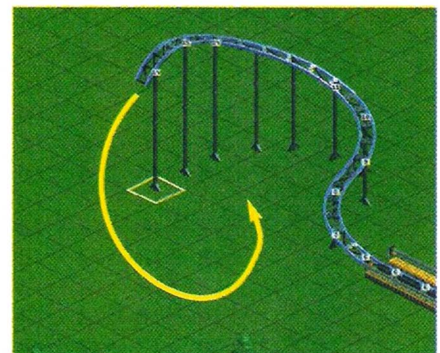
Erregungs-, Intensitäts- und Übelkeitsrate beschreiben die Eigenschaften einer Attraktion. Die Erregungsrate gibt Auskunft darüber, wie hoch das Interesse an diesem Fahrgeschäft ist. Wie lange die Besucher bei Laune gehalten werden, zeigt die Intensitätsrate. Mit der Übelkeitsrate können Sie bestimmen, wie schnell den Kunden schlecht wird.

Was muß ich beachten, wenn ich Achterbahnen selbst entwerfe?

Wenn Sie Achterbahnen selbst entwickeln, sollten Sie unbedingt darauf achten, daß die Erregungsrate möglichst hoch ist. Der untere Grenzwert liegt bei 3,5 und geht bis zu 10 herauf. Nach Fertigstellung einer Strecke können Sie diese Rate mit einer Testfahrt ermitteln. Ist sie zu gering, sollten Sie noch ein paar spektakuläre Kurven einbauen. Damit die Besucher mehrmals mit einer selbst konstruierten Achterbahn fahren, muß die Intensitätsrate etwa gleich hoch sein wie die Erregungsrate. Vermeiden Sie schnelle, kurvenreiche Strecken, um die Übelkeitsrate gering zu halten. Übergeben sich weniger Leute, bleiben die Wege sauber. Darüber hinaus steigt die Laune der Gäste: Sie müssen sich nicht erholen und können den Parkbesuch uneingeschränkt fortsetzen.



Bereiche für Action-Fotos kommen bei den Gästen ganz besonders gut an.



Ein steiles Gefälle erhöht nicht nur die Erregungsrate: Die Übelkeitsrate steigt mit.

Kontrollieren Sie regelmäßig die Erträge der Attraktionen. In das Geisterhaus ist schon lange keiner mehr gegangen: Statt Gewinne bringt es nur Kosten.

Was mache ich mit Attraktionen, die kaum Geld einbringen?

Manche Fahrgeschäfte erzielen nach einiger Zeit nur noch wenig Gewinn. Reißen Sie sie kurzerhand ab. Damit schaffen Sie Platz für neue Attraktionen. Achten Sie jedoch darauf, daß die bunte Mischung aus langweiligeren Fahrten und Sensationen nicht verloren geht.

Sind Läden und Stände wichtig für meinen Park?

Ein Tag im Freizeitpark macht ganz schön hungrig und durstig. Setzen Sie Imbißbuden jeglicher Art am besten an Ausgänge beliebter Fahrgeschäfte. Muß er zu weit laufen, gibt der Besucher eventuell erschöpft auf und will nach Hause. Bei der Preiskalkulation sollten Sie unbedingt beachten, daß alle Speisen und Getränke Kosten für den Einkauf mit sich bringen. Egal welchen Preis Sie festsetzen, die Differenz bzw. der Gewinn wird immer derselbe sein. Halten Sie den Preis niedrig. Dadurch erhöht sich die Käuferfrequenz. Außerdem steigt die Zufriedenheit der Kunden, die Ihren Service sehr zu schätzen wissen. Der Preis für Fast-Food sollte um die DM 1,- liegen, für Getränke und Eis sollte ein Preis von DM -,70 bis DM -,90 festgesetzt werden.

An Informationsständen werden Wegweiser und Schirme bereitgestellt. Die Wegweiser enthalten Informationen über die Attraktionen und einen Routenplan für das gesamte Gelände. Ist ihr Park großflächig angelegt, kann es passieren, daß sich viele Gäste verlaufen. Mit einem Wegweiser helfen Sie dem ab. Errichten Sie die Informationsstände möglichst an großen Kreuzungen.

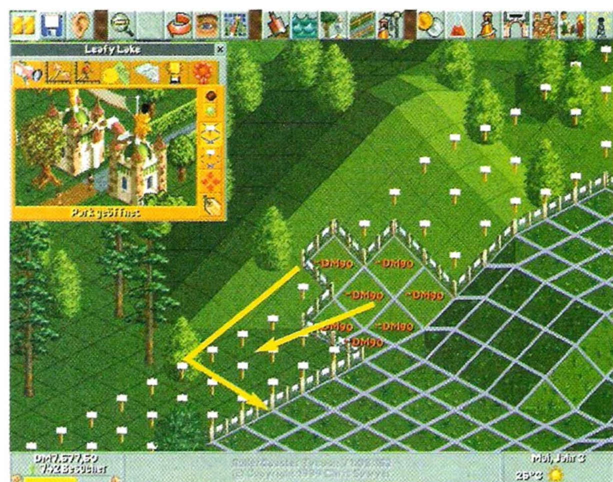
Toiletten sollten ebenfalls an wichtigen Wegpunkten aufgestellt werden. Anfangs sind zwei, später maximal vier Toiletten notwendig. Der kalkulierte Preis sollte DM -,20 nicht überschreiten.

Wozu dient die Landschaftsgestaltung?

Wenn Sie Bäume und Blumen anpflanzen, läßt das Ihren Freizeitpark nicht nur schöner aussehen. Der Parkwert steigt erheblich. Dadurch kommen viele Kunden, die neben den Attraktionen auch Brunnen oder sogar Themenlandschaften bewundern. Es gilt dabei, das natürliche Gelände zu berücksichtigen. Eine ägyptische Themenlandschaft paßt ideal in eine heißere Gegend, während sich Bergbauelemente in eine Hügellandschaft mit vielen Bäumen ideal einfügen.

Kann ich meinen Park vergrößern?

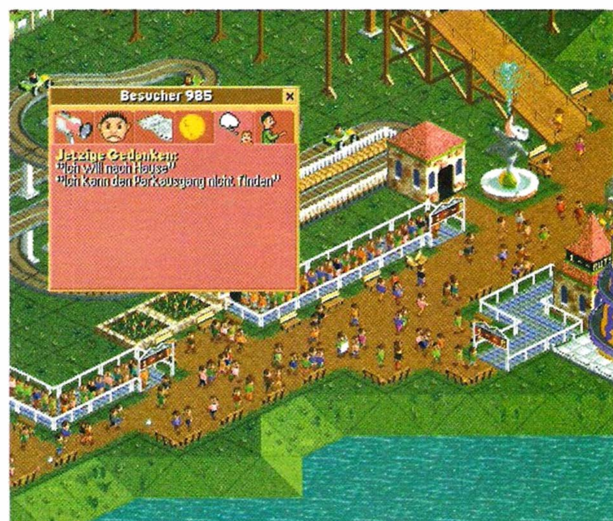
In der Park-Information stehen Ihnen zwei Buttons zur Vergrößerung Ihres Parks zur Verfügung. Sie können Land kaufen oder auch Baugenehmigungen erwerben. Kleine Schilder zeigen, welche Parzellen zu verkaufen sind und welche nicht. Eine Erweiterung sollten Sie allerdings nur vornehmen, wenn es unbedingt nötig ist. Diese Option kostet viel Geld. Fehlen Ihnen jedoch nur wenige Parzellen, um eine größeres Fahrgeschäft einzupassen, ist eine Erweiterung empfehlenswert.



Hüten Sie sich vor großflächigen Erweiterungen: Sie sind sehr kostspielig.

Wie lege ich Wege am besten an?

Wege sollten möglichst gerade verlaufen. Umwege, Schleifen und zu viele Richtungsänderungen machen die Besucher unsicher. Sichern Sie Pfade auf unwegsames Gelände mit Zäunen ab. Ohne Absperrung verlaufen sich die Gäste und finden nicht mehr auf den Weg zurück.



Je größer Plätze sind, desto häufiger verlaufen sich die Gäste: Sie haben die Orientierung verloren. Sorgen Sie für Übersicht und klare Wege.



Verwinkelte Pfade verunsichern die Besucher.



Begradigen Sie die Wege und errichten Sie Absperrungen.

Wie kalkuliere ich Preise?

Den richtigen Preis zu verlangen, gehört zu den kniffligsten Aufgaben. Kriterien für die Kalkulation sind: Jahreszeit, Neuheit, Intensitäts- und Erregungsrate, Warteschlange und die Wirkung anderer Fahrgeschäfte in der Nähe.

Jahreszeit

Die Jahreszeit hat eine wesentliche Wirkung auf die Gäste. Wenn Sie im März öffnen, beginnt die Saison erst. Halten Sie die Preise bis Anfang Mai niedrig, um die Besucher zu ködern. Im Juni, Juli und August dagegen strömen sie geradezu in Ihren Park. In diesen Monaten können Sie Höchstpreise verlangen. Ab September wird es wieder leer. Um die letzten Kunden zu halten, sollten Sie die Preise wieder heruntersetzen. Ein Beispiel: In den Sommermonaten können Sie für „Autofahren" DM 9,- bis 11,- nehmen, in den anderen Monaten sollten Sie nur DM 3,50 bis 4,- verlangen.

Neuheit

Eine gerade erst eröffnete Attraktion zieht Gäste wie ein Magnet an, selbst wenn sie nicht sonderlich aufregend ist. Zu diesem Zeitpunkt können Sie einen relativ hohen Preis fordern, aber auf keinen Fall den Höchstpreis. Das wirkt sich äußerst abschreckend aus, wenn eine Fahrt noch nicht bekannt ist. Verliert sich nach einiger Zeit das Interesse, senken Sie den Eintritt auf ein mittleres Preisniveau. Bei der Eröffnung für das Geisterhaus z. B. werden viele auch bei DM 6,- bis 7,- anstehen. Ist die erste Aufregung vorbei, müssen Sie mit Preisen von DM 2,50 bis 3,- locken.

Warteschlange

Je länger die Warteschlange für eine Attraktion ist, desto beliebter ist sie. Nutzen Sie das aus und schrauben Sie den Preis solange hoch, bis die ersten Kunden anfangen, die Warteschlange zu verlassen. Dann verringern Sie den Preis so weit, daß sich wieder eine kurze Warteschlange bildet. Auf diese Weise ermitteln Sie den aktuellen Höchstpreis. Für eine aufsehenerregende Achterbahn können Sie z. B. etwa DM 15,- verlangen. Nur DM -,50 mehr jedoch können schon zu viel sein.

Wirkung anderer Fahrgeschäfte in der Nähe

Am effektivsten erweist es sich, aufregende und gemäßigte, gefährliche und langweilige, schnelle und langsame Fahrten nebeneinander zu setzen. Sie stellen damit eine räumliche Vielfalt sicher. Die Besucher sind kaum in der Lage, zwei aufsehenerregende, benachbarte Achterbahnen zu besuchen. Sie sind nach einer Fahrt oft schon zu erschöpft und sehnen sich nach Erholung. Zu einer weiteren Fahrt mit der zweiten Achterbahn lassen sie sich bewegen, wenn diese etwas weiter weg, nach einer Imbißbude und einer gemäßigten Fahrt steht. Sie sind dann wieder bereit für ihr nächstes Abenteuer.

Soll ich einen Eintrittspreis für den Park verlangen?

Ein Eintrittspreis hat Vor- und Nachteile. Einerseits schreckt er einige Gäste ab, andererseits erzielen Sie dadurch mehr Einnahmen. Doch empfiehlt es sich, nur in einem sehr gut besuchten Freizeitpark Eintritt zu nehmen. Ein paar Besucher mehr oder weniger machen dort nicht viel aus. Ein kleiner, unspektakulärer Park dagegen wird deutlich weniger Kunden verzeichnen.

Wie komme ich kurzfristig an eine größere Summe Geld?

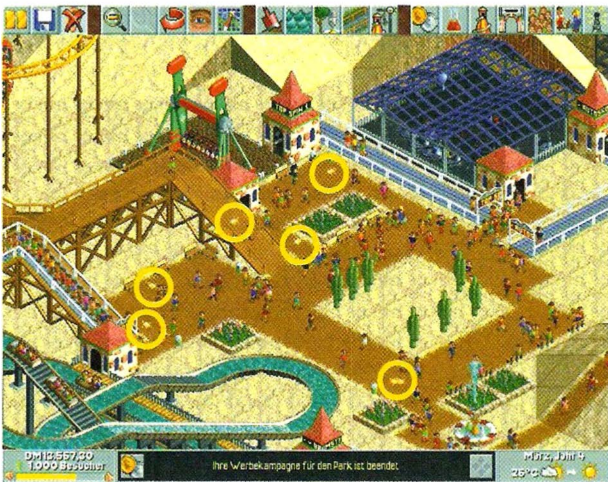
Manchmal lohnt es sich, für eine neu erforschte Attraktion ein Darlehen aufzunehmen. Diese Maßnahme empfiehlt sich besonders dann, wenn das Interesse gesunken ist und Sie kaum noch Besucherzahlen verzeichnen. Außerdem werden die Darlehen mit einem sehr günstigen Zinssatz belegt, so daß der monatliche Gewinn kaum geschmälert wird. Haben Sie den Engpaß überwunden, können Sie die Schulden bequem in Tausenderraten abzahlen.

Bei Geldknappheit lohnt sich oft ein Besuch bei der Bank. Ein Darlehen über DM 10.000 kostet kaum mehr als DM 12,- im Monat.

Wozu brauche ich Personal?

Hilfskräfte

In erster Linie sollten die Hilfskräfte sich um die Sauberkeit im Park kümmern. Deaktivieren Sie deshalb bei den meisten Hilfskräften die Option „Rasen mähen". Von dieser Landschaftspflege nehmen die wenigsten Notiz. In der Nähe von Fahrgeschäften mit hoher Übelkeitsrate werden Hilfskräfte ganz besonders benötigt. Benutzen Sie die Funktion „Gebiet festlegen", damit sich eine Hilfskraft nur um ein bestimmtes Gebiet kümmert.



Besonders in der Nähe von kurvenreichen Achterbahnen übergeben sich die Gäste.

Mechaniker

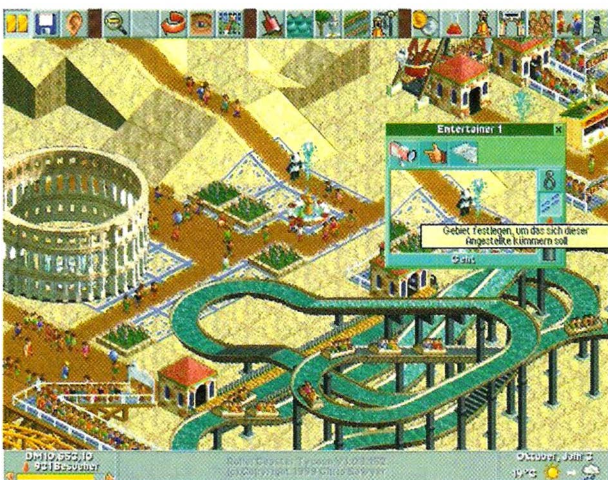
Mechaniker überprüfen und reparieren die Fahrgeschäfte. An diesem Personal sollten Sie auf keinen Fall sparen. Geschieht ein Unfall, meiden die Gäste die Attraktion für längere Zeit. Stellen Sie also immer genügend Mechaniker ein, um einen reibungslosen Betrieb zu gewährleisten. Benutzen Sie auch hier die Option „Gebiet festlegen" und teilen Sie jeder größeren Attraktion einen Mechaniker zu.

Aufseher

Gäste randalieren, wenn sie unzufrieden sind. Aufseher beobachten das Geschehen und greifen im Notfall ein. Besonders an Sammelpunkten wie Kreuzungen und Plätzen werden Aufseher benötigt. Allerdings erfordert selbst ein sehr großer Freizeitpark nicht mehr als 10 Aufseher.

Entertainer

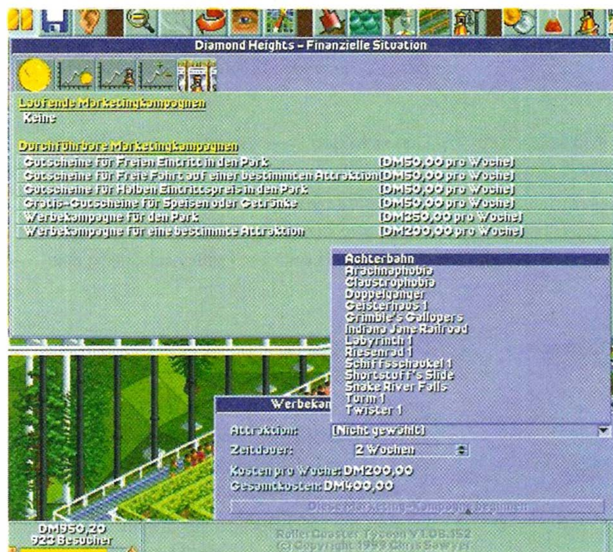
Wenn Sie mit langen Warteschlangen zu kämpfen haben, sollten Sie ein paar Entertainer einstellen. Sie steigern die Fröhlichkeit und damit das Konsumverhalten. Vergessen Sie nicht, von Zeit zu Zeit das Kostüm der Entertainer zu wechseln. Denn wenn die Gäste immer nur einen Entertainer in Panda-Kostüm sehen, wird ihnen das auf Dauer zu langweilig.



Entertainer sollten besonders in Gebieten mit sehr langen Warteschlangen zum Einsatz kommen, um die Kundschaft bei Laune zu halten.

Was bringen Werbekampagnen?

Marketingmaßnahmen sind eine äußerst wirksame Methode, um mehr Besucher anzulocken. Über die lange Winterpause haben die meisten Ihren Park vergessen. Setzen Sie daher zu Saisonbeginn Optionen wie „Gutscheine für freien Eintritt in den Park" und „Werbekampagne für den Park" ein. Aber auch zum Ende der Saison sind die Besucherzahlen schwach. Die Temperaturen sind gesunken und das Interesse der Gäste auch. Versuchen Sie sie mit Optionen wie „Gutscheine für freie Fahrt auf einer bestimmten Attraktion" und „Gratis-Gutscheine für Speisen und Getränke" bei Laune zu halten. Mit dieser Form von Kundenwerbung erreichen Sie das ganze Jahr über konstante Zahlen und Einnahmen.



Bauen Sie nach einem Unfall das Vertrauen Ihrer Kundschaft durch gezielte Werbemaßnahmen wieder auf, um möglichst schnell die Krise zu überwinden.

Wie setze ich die Forschung effektiv ein?

Es gibt unterschiedliche Finanzierungsarten für die Forschung. Bei maximaler Förderung beträgt die Entwicklungszeit nur etwa einen Monat, bei minimaler etwa 1½ Monate. Auch wenn DM 400,- viel Geld sind, sollten Sie sich nicht scheuen es dafür auszugeben. Denn die Attraktionen sind das einzige, was Sie den Besuchern zu bieten haben. Präsentieren Sie ihnen Jahr für Jahr dieselben Fahrgeschäfte, sinkt das Interesse an Ihrem Park erheblich. Treffen Sie die Wahl der Forschungsziele sorgfältig. Sind alle Bereiche angeklickt, so wird per Zufall einer ausgewählt. Doch gerade nach Eröffnung möchten die Kunden aufregende Fahrten und Achterbahnen besuchen. Schalten Sie daher „Landschaften und Themengestaltung" sowie „Verbesserung von Attraktionen" vorerst aus. Erst wenn Ihr Park fast komplett an gemäßigten und aufregenden Fahrten und Achterbahnen ist, macht es Sinn, an die Verschönerung und Verbesserung des Parks zu denken. Schalten Sie Themenlandschaften wieder ein.

Silke Menne ■

Komplettlösung

Rückkehr nach Krondor

Mit der Rückkehr nach Krondor entführt Sie Sierra in die Fantasy Welt von Midkemia. Schöne Grafik und eine spannende Story machen den Reiz dieses Titels aus. In unserer Komplettlösung geleiten wir Sie durch alle zehn Kapitel des Rollenspiel-Adventures.

ALLGEMEINE TIPS

Regelmäßig speichern

■ Fast unnötig zu erwähnen: Wer nicht speichert, verliert recht schnell! Vor allem Geduld und Beherrschung.

Gespräche mit Nichtspieler-Charakteren

■ Unterziehen Sie alle Personen, die nicht bei Drei schon auf irgendwelchen Bäumen sitzen, einem intensiven Verhör. Nur wer fragt, ergattert Informationen.

Das Tagebuch

■ Im Falle akuter Orientierungslosigkeit bewirkt ein schneller Blick ins Tagebuch der Party Wunder; anstehende Aufgaben und wichtige Hinweise werden dort automatisch protokolliert.

Alles durchsuchen

■ Durchsuchen Sie jeden Körper und jede Truhe nach brauchbaren Gegenständen. Läßt sich dabei die Natur eines Objektes nicht umgehend bestimmen, machen Sie sich das Bewertungstalent Ihrer Magier zunutze.

Heiltränke

■ Greifen Sie nur sparsam auf erbeutete Heiltränke zurück, damit Sie nicht unversehens auf dem Trockenen sitzen, wenn es wirklich darauf ankommt. Innerhalb der heimatlichen Stadtmauern steht Ihnen ohnehin für wenig Geld ein heilender Mönch zur Seite (Tempel im Nordtor-Sektor) und obendrein verfügt Solon über wohltuende Zauberkräfte.

Kameraperspektiven

■ Hier und da werden Ihnen die vom Programm justierten Kameraperspektiven die optimale Übersicht verwehren. Versuchen Sie bei solchen Gelegenheiten, den Blickwinkel per „ß"-Taste manuell zu ändern.

DER FLÜSTERER

Schon bevor im nächtlichen Krondor die Dinge überhaupt ins Rollen kommen, haben Sie die Möglichkeit, einen zusätzlichen Faden ins Handlungsgefüge einzuspinnen. Statten Sie hierzu sofort nach Spielbeginn dem Sektor „Zum gebissenen Hund" einen Besuch ab und unterhalten Sie sich mit der herumlungernden „All Night" Amy. Im folgenden werden Sie k.o. geschlagen, ausgeraubt und in einen Keller verfrachtet. Doch nicht ohne davon zu profitieren; als Sie deprimiert versuchen, von dannen zu ziehen, tritt der legendäre „Flüsterer" aus dem Dunkel und offeriert Ihnen einen Handel. Sofern Sie darauf eingehen, lautet Ihre Aufgabe von nun an: Finden Sie die alte Liebe des Mockers. Die dazugehörige Lösung offenbart sich in Kapitel 7 mit einem alten Mütterchen...

KINDERARBEIT

Während Sie vor dem Palast ein vergnügliches Schwätzchen halten, werden Sie von einem kleinen Mädchen dreist bestohlen. Halten Sie der Göre eine Standpauke und folgen Sie ihr anschließend ins Armenviertel Krondors! Wenige Schritte später stoßen Sie auf einen Türsteher, bei dem Sie stur auf Ihrem Eintrittsrecht beharren. Ein Kampf ist an dieser Stelle unnötig. Im Inneren lügt Jazhara sodann ihrem Landsmann Yussuf ins Gesicht, sie wolle gerne als Spionin für das Reich von Kesh arbeiten – nur um anschließend Hand in Hand mit James den ganzen Laden auseinanderzunehmen. Durchstöbern Sie die Dokumente in Yussufs Büro, knacken Sie seine gesicherte Schublade und entnehmen Sie einen Schlüssel, der im ersten Stockwerk an einem Kinderkäfig zum Einsatz kommt.

Erfahrung durch Kämpfe sammeln

■ Besonders zu Beginn sollten Sie keiner Kabbelei und keiner irgendwie interessant scheinenden Erfahrung aus dem Wege gehen. Je schneller die niedrigen Entwicklungsstufen Ihrer Party überbrückt sind, umso besser.

Verlauf der Story

■ Im Laufe der Handlung werden Sie an diversen Schlüsselstellen vermeintlich kritische Entscheidungen zu treffen haben. Wie Sie dabei verfahren, bleibt sich im Prinzip gleich. Zwar hat Ihre Wahl kurzfristige Auswirkungen auf das Geschehen, doch im Endeffekt erfährt der Plot keinerlei Änderung. Eine einzige Faustregel sollten Sie jedoch beherzigen: Friedfertige Lösungen verheißen meist deutlich mehr Erfahrungspunkte.

Wunder der Alchemie

■ Um von den Wundern der Alchemie profitieren zu können, benötigen Sie zunächst folgende Gerätschaften: die Destillierkammer, Schale & Stößel, den Auflösungsmixer, die Schmelzpfanne, die Infusionsflasche und die Auffangapparatur.

PROLOG

Wo finde ich die Hofzauberin?

Jazhara treibt sich in Begleitung mehrerer Wachen am Nordtor herum.

KAPITEL 1: „VERLUST"

Welche Gespräche sind wichtig?

Im ersten Stock des Gefängnisses steht ein gefesselter Verwaltungsbeamter zum Kreuzverhör bereit. Hauptsächlich kommt jedoch dem verängstigten Gefangenen neben der Leiche im Keller Bedeutung zu. Die nächsten Spielsequenzen leiten Sie ein, indem Sie immer wieder zum Rapport bei den Soldaten im Eingangszimmer erscheinen.

Wo setzt Bears Spur sich fort?

Im heruntergekommenen Sektor „Zum gebissenen Hund" befindet sich eine gleichnamige Spelunke. Der zerlegte Gefängnisinsasse soll dort des öfteren verkehrt sein.

R

BRAND IM KINDERHEIM

Auf Bears Spuren am Nordtor angekommen, schlagen Ihnen aus dem brennenden Kinderheim bereits Flammen entgegen. Sprechen Sie den aufgelösten Mann vor dem Gebäude an, um Genaueres zu erfahren. Daß ein Held wie James nicht zögert, wenn es um wehrlose, junge Leben geht, versteht sich von selbst. Umgehend stürzt er sich in das lodernde Flammenmeer, begleitet nur von einem schützenden Zauber Jazharas, spurtet im Uhrzeigersinn durch das Haus und weist jedem auffindbaren Knirps geschwind den Weg ins Freie. Gerade als James das letzte Kind gerettet und sich selbst an die frische Luft geschleppt hat, gibt der Zauberspruch seinen Geist auf… Glück gehabt, schnell gewesen!

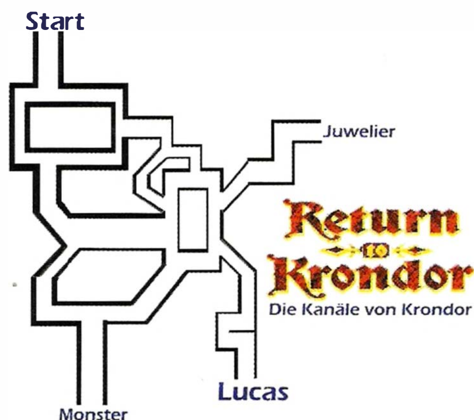
Was ist in der Kneipe zu tun?

Ob Sie Sullen Michael die Leviten lesen, bleibt Ihnen völlig selbst überlassen. Nur: Wenn Sie es tun, beeilen Sie sich! Denn nach einigen Kampfrunden erheben sich auch die restlichen Gäste übel gelaunt von ihren Stühlen. In jedem Fall sollten Sie sich mit den Hafenarbeitern am Kamin sowie anschließend mit Pete, dem Barkeeper, über bestimmte Dinge des Lebens austauschen.

Wie gelange ich in Knutes Räumlichkeiten?

Zwei Optionen: Entweder Sie lassen James die verriegelte Tür im ersten Stock aufbrechen oder Sie investieren viermal in die Bestechung des Gastwirtes, damit dieser seinen Schlüssel herausrückt.

KAPITEL 2: „ABSTIEG“



Wie läßt sich die Tür zur Kanalisation öffnen?

Werfen Sie einen prüfenden Blick in Knutes Zimmer. Allzu viele Möbelstücke sind es nicht, die einen Schlüssel beherbergen könnten…

Wo ist Lucas?

Orientieren Sie sich an unserer Karte: Im südöstlichen Kanalgang wird Sie ein Mocker zum (fast) gemütlichen Plausch bitten und Ihnen – ganz nach Manier der Gilde – einen eigennützigen Vorschlag unterbreiten.



An dieser Stelle befinden sich Monster-Eier, die nicht übersehen werden dürfen.

Wo sind die Monster?

Im Südwesten. Aber Achtung: Die Dinger sind ungemein giftig. Verteilen Sie Heiltränke und Gegengifte über die gesamte Party. Und übersehen Sie nicht die Eier im Hintergrund der Höhle!

KAPITEL 3: „MORD“

JUWELENFALLE

Im Juwelierladen des gediegensten Stadtteils von Krondor finden Sie einen völlig aufgelösten Besitzer vor. Man hat ihn beraubt und ist mit der Beute in den Abwasserkanal entkommen. Schon wieder nach unten, fragen Sie nun? Sie haben es erraten! Immerhin dürfen Sie die Abkürzung durch Gerards Fußboden nehmen, was massiv Zeit spart. Greifen Sie, zurück im Feuchten, die Karte der Diebe vom Boden auf und folgen Sie der markierten Route. Zweimal werden Sie dabei Gelegenheit haben, sich rechtzeitig vor einem drohenden Kampf in die Büsche zu drücken, um zu lauschen und zu beobachten. Folgen Sie dem Diebespack alsdann in sein Hauptquartier, räuchern Sie das Nest aus und durchstöbern Sie die Truhe im hinteren Eck. Was Gerard wohl zu den Funden sagt?

Wo befindet sich die Bergungsgilde?

Wie es sich für ein derartiges Unternehmen gehört, hat sie ihre Zelte im Hafenbereich aufgeschlagen.

Wer weiß etwas über den Mord?

Als erste Quelle am Ort sei Ihnen Jorath, der neue Gildenvorstand, ans Herz gelegt. Überdies tummelt sich vor dem Gebäude ein grün umhüllter Mann, aus dessen Mitteilungsbedürfnis sich trefflich Kapital schlagen läßt.

Wie gelange ich in die oberen Stockwerke der Gilde?

Bitten Sie Jorath ganz primitiv um Erlaubnis.

Welche Utensilien sind in der Gilde von Bedeutung?

Unter Kendarics Bett können Sie eine Eortis-Muschel hervorziehen und in seiner Schreibtischschublade gilbt ein ganz besonderes Pergament einsam vor sich hin.

Wie löst man das Puzzle in Kendarics Zimmer?

Das System ist logisch, das Ergebnis ein Schiff. Jedes neue Teil muß sich nahtlos an ein bereits liegendes angliedern lassen, d. h. auf ein Segelstück darf zu Beginn kein äußeres Bugteil folgen, weil zwischen den beiden ein Lücke bliebe. Das nervende Zeitlimit läßt sich ausschalten, indem Sie jedesmal wenn Ihr Werk zu verschwinden droht, ein bereits gelegtes Teilchen aus dem Bild herausnehmen und sofort wieder einsetzen. Sollten Ihre Lösungsversuche vergeblich bleiben, werden Sie den eingeschlossenen Zauberspruch später in einer simplen Truhe finden.

Was gibt es in Joraths Privatzimmer zu entdecken?

Bei Tage nichts. Gönnen Sie Ihrer Truppe bis acht Uhr abends eine Verschnaufpause, kehren Sie zurück, kümmern Sie sich in der Seitengasse gegebenenfalls um den Alten

Thom und dringen Sie ungefragt in die Gilde ein. Im ersten Stock fallen kurz darauf Joraths Tür sowie sein Arbeitstisch Ihrem Diebestalent zum Opfer.

Wo finde ich die Nighthawks?

Dort, wo sich alle düsteren Gestalten Krondors nach Feierabend die Klinke in die Hand geben: in der Taverne „Zum Gebissenen Hund". Quetschen Sie Lucky Pete hinter dem Tresen ein weiteres Mal aus und verweisen Sie auf Joraths „Empfehlungsschreiben".

Kann es mit den Nighthawks eine friedliche Übereinkunft geben?

Klare Antwort: Nein. Es folgen langwierige Gefechte im Hinterzimmer und im Keller der Kneipe. Wenn Sie gelegentlich Ihre Wunden lecken möchten, müssen Sie zurück ins Freie hechten.

Wo finden sich Beweise für Kendarics Unschuld?

In der Abstellkammer des Tavernenkellers. Nach einem ausgiebigen Schlagabtausch mit Dämon und Magier lassen Sie dort Ihre Blicke schweifen, bis Sie eine kleine Truhe erspähen, die geradezu nach gewaltsamer Öffnung zu schreien scheint. Tun Sie ihr den Gefallen!

Wo ist Kendaric?

Aufmerksame Zuhörer werden in den vorangegangenen Dialogen etwas von einer Freundin vernommen haben, die einen Kräuterladen besitzt. Das fragliche Geschäft befindet sich im Stadtteil der Reichen und Schönen und wer der Lady offen und ehrlich gegenübertritt, kann sofort mit Kooperationsbereitschaft rechnen.

KAPITEL 4: „SÖLDNER"

Was soll ich tun?

...fragte schon der bucklige Kant. An dieser Stelle freilich fällt die Antwort vergleichsweise simpel und weniger philosophisch aus: Zerschlagen Sie die feindlichen Linien!

KAPITEL 5: „REISE"



Soll die Party im „Wayfarer Inn" übernachten?

Entscheiden Sie sich dagegen, verpassen Sie das Zusammentreffen mit Aruthas Agenten. Nicht, daß damit das Spiel beendet wäre; jedoch stellt die heimelige Herberge eine äußerst ergiebige Informationsquelle dar.

GOBLINS UND TROLLE

Im Dialog mit den Besitzern des Wayfarer Inn heißt es verschiedentlich, nördlich habe ein gewisser Farmer Toth seine beiden Zwillingstöchter an die garstigen Goblins verloren. Für wahre Heroen Motivation genug, sollte man meinen! Also packen Sie Ihr Bündel, trotten in die angewiesene Richtung und führen sich den Klagegesang des Bauern geduldig zu Gemüte. Anschließend geht die Reise weiter nach Norden, an einem Vorposten vorbei bis zum eigentlichen Lager der monströsen Gattung, aus dem es die Kinder zu retten gilt. Ob es James in diesem Sinne gelingen kann, unbemerkt in das Lager einzudringen? Jawohl, es kann! Unter einer Bedingung allerdings: Der Zahlenwert seines Schleichtalents muß die Höchstmarke von 100 schon erreicht haben. Ist dies nicht der Fall, heißt es für alle Beteiligten: Augen zu und durch die Massenschlacht!
Sollten Sie auf dem Rückweg zum Farmer die unwiderstehliche Lust auf eine erste Konfrontation mit Wesen vom anderen Ufer des Daseins verspüren, so laden Sie sich selbst zu einem Besuch in der nahegelegenen Trollhöhle ein. Aber Achtung: Untote haben durchaus ihre Tücken!

Woran erkenne ich Alan, den Geheimdienstler?

Fragen Sie den Wirt, um peinliche Mißverständnisse zu vermeiden, und denken Sie an das Codewort!

Wo nimmt die Geschichte ihren weiteren Verlauf?

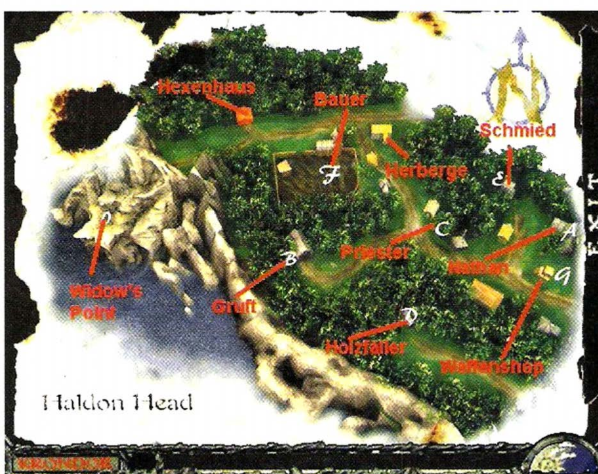
In Widow's Point. Eilen Sie ohne Umwege zielstrebig dorthin; die restlichen Landstriche bieten keine weitere Abwechslung.

KAPITEL 6: „HINTERHALT"

Wie kann ich Bear ausschalten?

Zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht, weil der Hüne ein mächtiges Amulett sein Eigen nennt, das seinem Körper vollständige Immunität gegen weltliche Angriffe verleiht. Verlegen Sie Ihre Attacken auf die schwächlichen Schergen links und rechts! Steht endlich nur noch der Chef senkrecht, dauert es wenige zusätzliche Runden, bis William seine Unterlegenheit akzeptiert und zum hastigen Rückzug bläst.

KAPITEL 7: „OFFENBARUNG"



Was geht in dem Städtchen vor sich?

Wer schnell Bescheid wissen möchte, folgt zu Beginn des Kapitels dem nächtlichen Hilfeschrei ins Freie. Derweil befragen geduldigere Naturen im Morgengrauen ganz klassisch die Bevölkerung.

Wo kann ich übernachten, wenn das Gasthaus verschlossen ist?

Entweder Sie ziehen sich nach Widow's Point zurück, um dort in einer Höhle zu nächtigen, oder Sie erweisen dem lokalen Hexenhäuschen die Ehre eines Überraschungsbesuches.

Wie kann ich den Gast an der Theke zum Reden bringen?

Lösen Sie seine angetrocknete Zunge mit Bier in rauhen Mengen.

Wie komme ich an Nathan heran?

Am Tage verbarrikadiert er sich in seinem Haus und läßt niemanden herein. Während der Nacht eigentlich auch. Doch wenn Sie ihm zu gegebener Zeit die lauernde Vampirbrut von der Türschwelle fegen, zeigt er sich dankbar und gesprächsbereiter.

Der Schmied läßt meine Heiler nicht zu seiner kranken Tochter...

Er fordert verständlicherweise, daß einer der hohen Stadtherren sich für Ihre Vertrauenswürdigkeit verbürgt. Dafür benötigt: eine große Heldentat!

Ist die Hexe an allem schuld?

Bilden Sie sich bei einer Stippvisite Ihre eigene Meinung. Der Inhalt des Kochtopfes: Gemüsesuppe. Die vielen Kräuter und „unheimlichen" Ingredienzen: harmlos. Die Erscheinung der Alten: schrullig. Aber böse? Naja.

Was muß ich für das Empfehlungsschreiben des Bürgermeisters tun?

Kurz und knapp: „Zerstäuben" Sie das gesamte Rudel der Vampire bis auf den letzten Eckzahn.

Auf welche Weise kann ich die Vampire vernichten?

Wie Nathan bereits anmerkte, ist einzig und allein natürlicher Sonnenschein imstande, die Sauger endgültig in die Knie zu zwingen. Daraus folgt: Sie müssen die Biester irgendwie ans Tageslicht zerren. Suchen Sie die Hütte des Holzfällers auf; darin ist nicht nur ein halb verbranntes Tagebuch, sondern auch ein sogenannter Nachtstein deponiert, der die dunkle Zeit des Tages eindrucksvoll simuliert. Verwenden Sie ihn mit dem Eingangsportal der Familiengruft und machen Sie endgültig Schluß mit lustig.

Wie kann ich dem Priester auf die Schliche kommen?

Untersuchen Sie – nach einem erfolgreichen zweiten Auftritt beim Schmied – die unteren Regale des örtlichen Waffenhändlers. Ziel der Aktion ist ein Kommentar des Verkäufers zum Thema „Rattengift". Sodann führt Sie Ihr Weg auf den Hof von Bauer Aldon, wo Sie das Futterheu der Kühe inspizieren und den Farmer umgehend mit Ihrem Befund unter Druck setzen! Hat der alsbald folgende Herzinfarkt sein Werk verrichtet, entreißen Sie der Leiche ein Schwarzperlenamulett und treten damit dem Gottesmann gegenüber...

Wie läßt sich eine Verletzung der besessenen Dörfler verhindern?

Hetzen Sie James stante pede auf den vermeintlichen Heilsbringer, während Solon sich auf die Verteidigung seiner eigenen Person beschränken darf. Jazhara und Kendaric sprechen jeweils einen „Brother to all"-Zauber und bleiben fortan unbehelligt.

Wo findet das Kapitel seinen Abschluß?

In einer zusätzlichen Konferenz mit der Hexe, in der Sie sich im Namen der Einwohner für alles Geschehene entschuldigen.

KAPITEL 8: „ALPTRAUM"

Wieder einfach alles niederkämpfen?

Sie haben es erkannt.

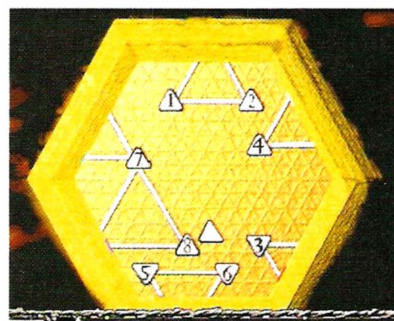
KAPITEL 9: „RUINE"

Wo ist der Tempel versteckt?

In einer kleinen Felsnische am Strand erkennen Sie vielleicht das Zeichen wieder, welches Ihnen die Hexe in Pergamentform mit auf den Weg gegeben hat. Drücken Sie auf die entsprechende Steinpartie, um einen geheimen Gang offenzulegen.

Wie funktioniert das Reflexionsrätsel?

Sämtliche Lichtstrahlen müssen jeweils in das ihnen entsprechende, gleichfarbige Loch projiziert werden. Positionieren Sie hierzu die kleinen Spiegelsteine auf dem Hexagonfeld beliebig um; wie genau und in welcher Reihenfolge dies geschieht, ist völlig egal. Nur zwei Regeln sind zu beachten: 1. muß jede Verschiebung wegen des Zeitlimits rasch über die Bühne gehen und 2. dürfen sich die Strahlen an keiner Stelle überschneiden oder tangieren. Unsere Abbildung zeigt die simpelste Lösungsvariante, andere sind möglich.



Welche Räumlichkeiten sind zunächst von Interesse?

In der ersten Halle (links vom Kraken) wartet eine Truhe auf Sie, beschützt von knochigen Schlangen. Der zweite Weg führt Sie u. a. zu weiteren Aufbewahrungsräumen, einem Menschengefängnis, das es zu leeren gilt, und einem größeren Labyrinth, in dem die Handlung weitere Formen annehmen wird.

Wo kann sich die Party regenerieren?

Nach aufreibenden Kämpfen werden Sie stets gezwungen sein, den langen Marsch bis an den Strand in Kauf zu nehmen – oder Sie legen Hand an Ihre mobile Apotheke.

Wie orientiere ich mich im Labyrinth?

Praktischerweise stellt Ihnen das Programm gleich nach dem ersten Betreten der engen Flure eine Automap zur Verfügung.

Im Süden ist eine Tür mit einem Symbolschloß versehen...

Die passende Kombination können Sie in der Halle der Statuen im Nordosten notieren, wo eine der Säulen nicht nur durch schmucke rote Verzierungen aus der Masse hervorsticht, sondern zudem diverse Utensilien beherbergt.



Wo treibt sich der Sektenchef herum?

In seiner Bibliothek im Nordwesten. Aufspüren, aufreiben, heißt die Devise.

Was ist mein eigentliches Ziel?

Die große Halle im Südwesten, in der sich ein untoter Magier von großer Macht auf Ihr Kommen vorbereitet hat.

Wie kann ich den blutleeren Zauberer besiegen?

Erst wenn alle seine Handlanger niedergestreckt sind, kann er überhaupt Schaden nehmen. Dann allerdings ist er extrem anfällig gegen Feuerzauber und Ölbewürfe.

Wie kann ich die Schwarzperle zerstören?

Besuchen Sie die alten Gräber im Nordosten. Solon bekommt dort ein ganz besonderes Werkzeug ausgehändigt.

KAPITEL 10: „TRIUMPH“

Wie gelangt man auf das Schiff?

Über das schon bröckelnde Eis rennend und hastend.

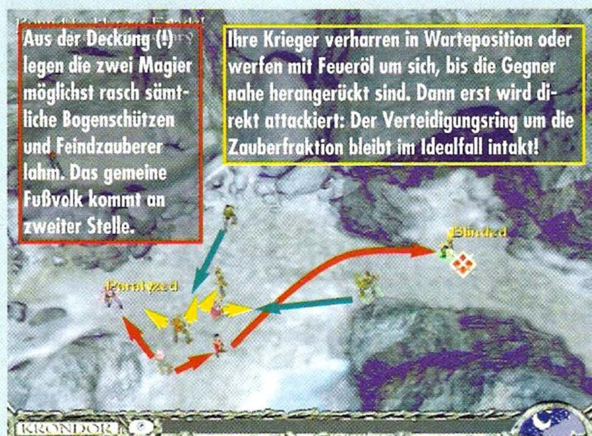
Wie lange muß ich gegen die Drachenseele durchhalten?

Exakt vier Runden. Als Basiszauber empfiehlt sich der „Conjure Sky Warrior“ – in Verbindung mit Heiltränken und Sprüchen für die eigene Seite.

Wie kann ich Bear endgültig besiegen?

Greifen Sie ihn unter keinen Umständen selbst an, sondern führen Sie die Unterhaltung in aller Ruhe zu Ende. Konsequenz: Der Oberschurke hält sich aus dem folgenden Gefecht heraus, sieht in völliger Selbstüberschätzung regungslos zu, wie seine Truppen bis auf den letzten Mann dezimiert werden… und muß zuletzt eingestehen, daß ewiges Leben ein ewiger Traum bleiben wird.

DER SCHLACHTPLAN



Sinistre Widersacher bevölkern Midkemia in vielköpfigen Heerscharen und wer die daraus zwangsläufig resultierenden Kämpfe allesamt heil überstehen möchte, muß systematisch vorgehen. Hier eine Zusammenstellung unserer nützlichsten Erfahrungen:

1. Harren Sie auf größeren Schlachtfeldern grundsätzlich der Feinde, die da kommen. Bleiben Sie in Warteposition, ohne die Züge Ihrer Recken zu beenden, und rücken Sie erst dann selbst vor, wenn Sie einen der nahenden Gegner direkt attackieren können.

2. Schalten Sie schon in der ersten Runde möglichst alle Bogenschützen und Zauberer aus. Dies kann am einfachsten durch einen lähmenden Zauberspruch wie den „Sunray“ oder den „Contest of Wills“ bewerkstelligt werden.

3. Dieselben Sprüche können ferner extrem starke Einzelgegner außer Gefecht setzen, bis das lästige Fußvolk in der Umgebung erledigt ist. Alsdann widmet man sich den hilflosen Monsterbossen im Gruppenverband.

4. Gegnerische Zauberer sind mit ihren Spruchvorbereitungen meist zwei Runden lang beschäftigt, so daß Ihre Party womöglich noch rechtzeitig dazwischenfunken kann.

5. Bewaffnet sind Magier unfähig, ihre Kräfte auszuspielen. Unbewaffnet sind sie aber verletzlich. Lassen Sie den schützenden Stahl deshalb erst bei Bedarf über den Shortcut „Shift+S“ zu Boden fallen. Auf diese Weise können Sie vom Defensiv- in den Zaubermodus wechseln, ohne einen wertvollen Zug zu verlieren.

6. Rücken Sie Ihre ausgemachten Kämpfer in die Frontlinie, während die Magier – falls möglich – nur aus der Deckung agieren sollten.

7. Sobald die Feindschar enge Formationen bildet, empfiehlt es sich, flächendeckende Zauber (wie den Feuerregen) zum Einsatz zu bringen. Ansonsten sei Ihnen die Spellpoints sparende „Mindblade“ ans Herz gelegt, welche Einzelfiguren zügig niederstreckt.

8. Gängige Substanzen wie das Feueröl haben im Anflug auf die meisten Kontrahenten verheerende Auswirkungen und sollten als taktische Alternative zum Zaubern ausgiebig Verwendung finden. Noch effektivere Mischungen erhalten Sie übrigens, indem Sie beim Brauen „Aqua regia“ anstelle des schwachen „Aqua fortis“ verwenden.

9. Reiben Sie Ihre Waffen regelmäßig mit Gift und ähnlichen Stoffen ein.

10. Weisen Ihre Schwerter tatsächlich Spuren von derlei Substanzen auf, so könnte Ihnen folgender Hinweis zugute kommen: Wenn Sie während der Wahl ihres Opfers die „Strg“-Taste gedrückt halten, verwendet der Held für den Angriff nur seinen halben Zug. Mit dem Rest kann dann ein weiterer Gegner traktiert werden.

11. In der Konfrontation mit Untoten hat sich nichts als derart nützlich erwiesen wie der Pfad des Feuers. Schon normale „Sunrays“ richten in dem blutleeren Haufen ein heilloses Durcheinander an. „Heiliger Balsam“ macht die fauligen Biester darüber hinaus empfindlich für gemeine Streiche mit Schwertern, während diverse andere Flüssigkeiten Ihrer Party Schutz vor jenseitigen Übergriffen bieten. Priester Solon zu guter Letzt verfügt über einen Zauber namens „Enthrall the Unliving“, der blasse Feinde kurzfristig in Verbündete verwandelt. Natürlich sollten Krieger ohne magische Qualitäten trotz alledem gehörig auf Distanz bleiben, sofern sie der Brut nicht als mobile Energiereserve dienen möchten.

DIE CHARAKTERENTWICKLUNG

Bei jeder Beförderung eines Recken stehen Ihnen exakt 100 Punkte zur Verfügung, die Sie frei nach eigenem Gusto über die angebotenen Talente verteilen dürfen. Natürlich kann kein Wesen Meister aller Klassen sein, darum sollten Sie von Anbeginn festlegen, welches Partymitglied welche Fertigkeiten zu seiner persönlichen Spezialität erklären darf.



James beispielsweise ist ein Dieb. Logisch, daß man sich bei seiner Entwicklung auf das Entschärfen von Fallen und das Knacken von Schlössern konzentriert. Damit aber nicht genug. Seine Wahrnehmung muß geschult werden, wenn Sie nicht unverhofft in Hinterhalte geraten möchten; sein Talent, unbemerkt in der Gegend umherzuschleichen, könnte sich außerdem beim Eindringen in Festungen als nützlich erweisen; und was den Umgang mit der Waffe anbelangt: Zu voller Blüte entfaltet James sein diesbezügliches Potential einzig mit einer hübschen Klinge in der Hand (etwa mit einem Breitschwert).



Jazhara dagegen ist als Hofzauberin weitgehend von ihrer magischen Ausbildung abhängig. Wer ihre Begabung auf den Pfaden von Feuer und Geist früh fördert, wird entsprechend dafür belohnt. Leider dauert es andererseits eine ganze Weile, bis das zarte Geschöpf gegen feindliche Attacken halbwegs resistent geworden ist. Die Analyse und das Bewerten von Objekten sind Attribute, die für Jazhara vor allem im ersten Viertel des Spiels einen hohen Stellenwert einnehmen; später zieht die Alchemie in puncto Wichtigkeit zusehends an ihnen vorbei. Im übrigen haben die magischen Pfade von Wandel und Sturm für die stolze Dame nur sekundäre Bedeutung, da Kendaric ihr diesen Teil hervorragend abnehmen kann.



William, ein wahrer Ritter ohne Furcht und Tadel, läßt sich im Grunde auf eine einzelne besondere Fähigkeit reduzieren: auf das Hantieren mit zweihändigen Schwertern. Reizen Sie diese Gabe möglichst rasch bis aufs Letzte aus!



Solon ist ein Priester Ishaps und als solcher mit kämpferischen wie magischen Talenten gesegnet. Der Pfad des Lebens und der des Göttlichen sind seine Zauberdomänen, während er im Waffenbereich vornehmlich an stumpfen Hämmern trainiert werden möchte.



Kendaric schließlich, der zweite Magier im Bunde, hat seine Berufung auf den Pfaden von Sturm und Wandel gefunden. Dennoch sind Grundkenntnisse in den anderen Hokuspokus-Sparten auch für ihn unverzichtbar. Regelmäßige Verwendung findet das rührige Kerlchen als zusätzlicher Alchemist neben Jazhara. Nur von Waffen sollte man ihn lieber vollständig fernhalten.

Darüber hinaus sind zwei Stärken für sämtliche Charaktere gleichermaßen lebenswichtig: Verteidigung und Initiative. Erstere legt fühlbar fest, wie gut sich eine Figur gegen aggressive Annäherungsversuche zur Wehr setzen kann. Letztere entscheidet mit ihrem Zahlenwert darüber, wann ein Charakter im Kampf zum Zuge kommt, d. h. ob er sofort austeilen darf oder zunächst einstecken muß.

LUG UND TRUG UND SCHEIN

Zwei Tricks sind bislang bekannt, die das Leben auf krondorianischem Boden um Dimensionen leichter machen. Nummer 1 verschafft Ihnen unbegrenzte Zauberkraft: Die Datei RTKRONDOR.INI wird zunächst um die Zeile…

```
[Console]
Console=1
```

…ergänzt. Während des Spiels fördert die Kombination „ALT-C" dann eine Eingabezeile zutage, in der Sie das Wort PYROMANIA verewigen und wiederum mit „ALT-C" bestätigen. Nummer 2 ist gewiefter: Wenn Sie mitten im Spiel auf ein besonders edles Objekt stoßen, das Sie gerne schon zu Beginn besessen hätten, so kehren Sie einfach zurück nach Krondor und verkaufen das gute Stück in einem passenden Shop. Alsdann rufen Sie das Bücherregal auf den Bildschirm und laden ein neues Spiel, ohne vorher gespeichert zu haben. Die Folge: Wenn der neue James denselben Laden betritt, kann er eben jenes Objekt direkt erstehen, sofern er über genügend Kapital verfügt.

Daniel Ch. Kreiss ■ (kreiss@compuserve.com)

Allgemeine Spieletips

Pizza Syndicate

Nach dem Erfolg von Pizza Connection kommt nun der Nachfolger auf die PCs. In unseren Tips helfen wir Ihnen dabei, den Geschmack der Kundschaft auszuloten und so kräftig Profit zu machen.



In jeder Stadt gelten andere Vorlieben. Checken Sie diese vor dem Erstellen eigener Pizzakreationen unbedingt gründlich, um den Geschmack abzustimmen.

Allgemeine Tips

■ Wenn Sie in einer Stadt nicht zu viele verschiedene Gerichte für die verschiedenen Zielgruppen erstellen wollen, sollten Sie bestimmte Zutaten bewerben, so daß z. B. alle Zielgruppen nach und nach auf Schlange „abfahren".

■ Fangen Sie unbedingt mit kleinen Filialen an, da Ihnen ansonsten bereits die hohe Miete den Garaus machen kann.

■ Haben Sie einmal genug Geld gescheffelt, ist der Kauf eines Lokals sinnvoll, da dann die Mietzahlung pro Monat wegfällt. Der höhere Kaufpreis hat sich bereits nach wenigen Monaten amortisiert.

■ Denken Sie bei der Einrichtung Ihrer Pizzeria immer auch an die Rollstuhlfahrer: Besetzen Sie nicht alle Plätze an den Tischen mit Stühlen und lassen Sie immer mindestens eine Tischbreite Raum zwischen den Tischen, damit die Rollstuhlfahrer durchfahren können.

■ Falls Sie mit einem externen Lager arbeiten wollen, achten Sie darauf, daß es nicht zu weit von der Filiale entfernt ist, sonst sind die Transportkosten horrend hoch.

■ Bei der Einrichtung Ihrer Pizzeria können Sie eine offene Theke erstellen, damit der Koch mitbedienen kann. Das ist allerdings nur bedingt zu empfehlen (nur im Anfangsstadium bei der ersten kleinen Pizzeria), da der Koch sich dann nicht ausreichend auf seine Kochkünste konzentrieren kann.

■ „Brummt" der Laden und wird Ihnen der Raum zu eng, denken Sie nicht sofort an eine zweite Filiale, sondern an einen Ausbau der alten. Das hat aber den Nachteil, daß die Filiale eine Weile geschlossen bleibt.

■ Auch wenn es noch so viel Spaß macht: Eigene Pizzen sollten nicht die ganze Speisekarte „bedecken". Mindestens drei Standardpizzen wie Salami, Margharita oder Schinken sind Pflicht.

■ Zu Beginn des Spiels sollten Sie maximal eine Wache einstellen, um Kosten zu sparen.

■ Versuchen Sie gleich zu Beginn des Spiels, Ihre(n) Konkurrenten zu diskreditieren, indem Sie ihm Ratten oder Holzwürmer ins Haus schicken. Die eine oder andere Anzeige beim Gesundheits- oder Arbeitsamt kann auch nicht schaden. Ist der Konkurrent nämlich erst einmal groß und mächtig, machen ihm solche Aktionen weniger aus als in der Anfangsphase.

■ Wenn alles schief läuft und Sie kurz vor der Pleite stehen, stellen Sie jegliche Automatik an. Der Computer sollte Ihren Laden nach recht kurzer Zeit wieder auf Trab gebracht haben.

■ Je mehr Filialen Sie haben, desto einflußreicher werden Sie. Ist es also finanziell irgendwie möglich, eine weitere Filiale zu errichten, tun Sie das. Ob Sie dies in ein und derselben Stadt machen oder lieber weltweit agieren, hängt auch von Ihrer Strategie ab. Wir empfehlen, erst einmal eine Stadt vollständig unter Kontrolle zu bekommen, erst dann sollten Sie die Welt zu erobern versuchen.

■ Um einem Konkurrenten mit kriminellen Aktionen den Garaus zu machen, müssen Sie nicht Mitglied eines Syndikats sein. Nutzen Sie die volle Bandbreite des Ärgerns aus!



Eine „blanke" Pizza: Vor dem Backwettbewerb sollten Sie genau wissen, aus welchen Zutaten beispielsweise eine Standard-Funghi besteht.

In welcher Gegend soll man eine Pizzeria eröffnen?

Sehen Sie sich die Zielgruppe des Landes an, in dem Sie Ihre erste Pizzeria eröffnen wollen, und suchen Sie dann gezielt nach einer Lokalität, zu der diese Zielgruppen kommen. Wollen Sie Studenten als Kunden, ist die Nähe zur Uni wichtig. Bei Prolls ist es der Hafen. Verkaufsfördernd wirken im allgemeinen Banken, Kinos, Kaufhäuser und Wahrzeichen (für Touristen). Im übrigen: Je größer die Pizzeria, desto größer das Einzugsgebiet.

Welche Vorlieben haben die verschiedenen Länder?

Vorab: Die ideale Pizza gibt es gar nicht. Es gibt keine Pizza, die in allen Städten gleichermaßen gut läuft. Trotzdem gibt es in allen Ländern Vorlieben und eine feste Personenstruktur.

USA:

In den USA gibt es einen großen Anteil von Yuppies. Sie mögen Hack, Banane und Möhren. Auch Schlange und „fischige" Zutaten kommen gut an. Für Yuppies sollten Sie stets Pizzen mit vielen Zutaten (hohe Grammzahl) zubereiten. In den USA können Sie Ihre Gerichte ruhig preislich im oberen Bereich ansiedeln, da das Einkommen der Amerikaner recht hoch ist. Eine erfolgversprechende Pizza in den USA besteht aus Tomaten, Thunfisch, Krake, Krabben, Avocado,



Die Lage Ihrer Pizzeria ist sehr wichtig. Können Sie – wie hier – in der Nähe eines Stadions eine Filiale eröffnen, sollten Sie dies auf jeden Fall tun. Das hohe Aufkommen von Laufkundschaft wird die Kassen klingeln lassen.



Hilfe vom Computer: Wenn einmal alles schief läuft, schalten Sie die Automatik für eine Weile an. Das Programm sollte dann Ihre Filiale wieder auf den richtigen und geldbringenden Weg hieven.

Ricotta, Gouda und Curry. Amis stehen auf nobel ausgestattete Pizzerien.

Spanien:
In Spanien gibt es viele Kids. Sie mögen erstaunlicherweise Gemüse. Spinatpizzen kommen zumeist recht gut an. Auch Känguruhfleisch ist in Spanien sehr beliebt. Tomaten sollten Sie bei speziellen Gerichten für Kids zuerst einmal weglassen, alle anderen Zielgruppen sind Tomatenfans. Werben Sie für Tomaten, um auch die Kids „umzupolen". Ihre Filialen müssen in Spanien nicht mega-komfortabel ausgestattet sein, um Besucher anzulocken. Versuchen Sie in Spanien einmal folgende Pizza: Tomaten, Schinken, Edamer, Thunfisch.

Frankreich:
Kids und Teens bilden die stärkste Bevölkerungsgruppe. Tomaten sind unbeliebt, Krabben kommen sehr gut an. Franzosen wollen eine hohe Zutatenqualität und benötigen eine komfortable Ausstattung. Mit Blumenkohl, Kaviar, Pflaumen, Avocado, Ricotta, Parmesan und Öl sollten Sie eine Pizza fabrizieren können, die den Franzosen mundet.

Rußland:
In Rußland gibt es eine riesige Anzahl an Prolls. Sie müssen die Pizzapreise ziemlich gering halten (gerade so, daß überhaupt noch Gewinn abfällt), um den Markt zu erobern, da die Russen wenig Geld haben. Trotzdem wollen sie Exotisches wie Känguruhfleisch auf ihrem Pizzarad sehen. Gemüse ist ebenfalls mega-in, genauso wie Gouda. Sie benötigen nicht allzuviel Personal, da die Russen Warten gewohnt sind. Auch auf Komfort kann verzichtet werden. Eine erfolgversprechende Pizza in Rußland benötigt folgende Zutaten: Tomaten, Peperoni, Krake, Kaviar, Krabben und Ricotta.

Thailand:
Die Thais stehen auf hohe Qualität, dafür können Sie bei der Einrichtung sparen. Teens und Prolls sind in der Überzahl, beide lieben Gemüse. Lassen Sie auf jeden Fall die Tomaten weg. Auch hier ist Känguruh beliebt, ebenso wie die Schlange als Zutat. Bonzen gibt es in Thailand kaum. Schwein, Hack, Wurst, Parmesan, Gouda und Känguruh sind hier erfolgreiche Zutaten auf einer Pizza.

Deutschland:
In Deutschland gibt es recht viele Yuppies. Um das Klischee zu komplettieren, kommen in Deutschland Pizzen mit Fleisch (Schwein, Rind, Schinken) besonders gut an. Fischfans sind die Deutschen dafür – zumindest in *Pizza Syndicate* – nicht. Die Preise können hoch sein, die Qualität muß aber stimmen. Versuchen Sie, eine Pizza mit Tomaten, Schwein, Hack, Wurst, Parmesan und Gouda zusammenzustellen.

Italien:
Die Italiener lieben Käse. Es gibt zudem viele Grufties, die vor allem Kiwi favorisieren. Außerdem bringen die Italiener viel Geduld in Ihre Filiale mit. Eine erfolgversprechende Pizza in Italien besteht aus Tomaten, Hummer, Birnen, Mandarine, Avocado, Mozzarella, Ingwer und Ricotta.

Australien:
Die Hauptzielgruppe, Teens, fährt – wie fast alle Australier – keineswegs auf Känguruh ab. Gemüse ist ein Hit, Tomaten eher weniger. Benutzen Sie nur wenig Käse. Australier warten gerne mal auf die Bedienung und lieben Früchte. Der Pizzatip: Salami, Ameisen, Kiwi, Kirschen, Gorgonzola.

Brasilien:
Viele Kids und Prolls werden in Ihre Pizzeria strömen. „Füttern" Sie sie mit exotischeren Zutaten wie Schlange, Krake, Thunfisch oder Kaviar.

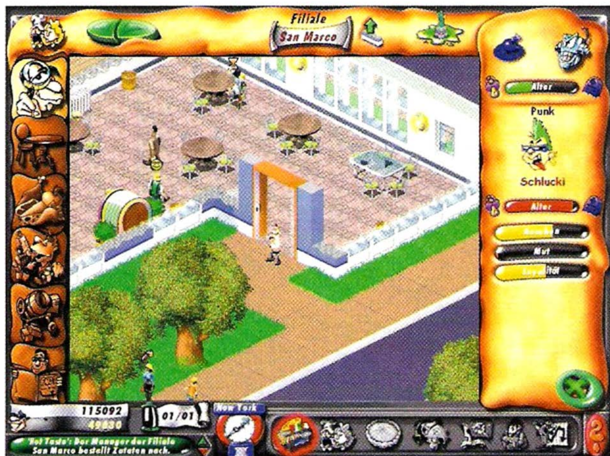
England:
Im Königreich gibt es Yuppies en masse. Sie lieben Fleisch (Wurst, Schwein) und zahlen auch gerne mal den einen oder anderen Dollar mehr für eine qualitativ hochwertige Pizza. Versuchen Sie es mit folgender Pizza: Tomaten, Zwiebeln, Schwein, Wurst, Mandarine, Zitrone, Gorgonzola und Salbei.

Japan:
Viele Yuppies und Prolls treiben sich in den Straßen herum. Eine große Grammanzahl ist für den japanischen Pizzaesser sehr wichtig. Die Preise dürfen dafür aber auch hoch sein. Tomaten sollten Sie weglassen, ohne Känguruh geht hingegen so gut wie nichts. Unser Serviervorschlag sieht folgendermaßen aus: Salami, Ameisen, Kiwi, Gorgonzola, Edamer und Känguruh.

Ägypten:
Prolls zuhauf in Ägypten. Schwein, Eier und Bananen, außerdem Gemüse in rauhen Mengen sind die Vorlieben der



Besonders Bonzen lieben symmetrisch gestaltete Pizzen, während Kids und Teens auf verspielteres Design wie diese „lachende Pizza" stehen.



Belästigungen: Einen oder mehrere Punks können Sie nur aus dem Laden befördern, wenn Sie mehrere Wächter der Filiale zugeordnet haben.

Ägypter. Die Preise sollten niedrig liegen. Mit folgender Pizza dürften Sie erfolgreich sein: Tomate, Schwein, Hack, Wurst, Kirschen, Parmesan und Gouda laufen erstaunlich gut auf der runden Teigscheibe.

China:

Prolls und Yuppies geben sich in chinesischen Pizzerien scheinbar die Klinke in die Hand. Die Preise für Pizzen dürfen hoch sein, Fleisch ist der Renner (egal ob Hack, Schwein oder Schinken). Käse müssen Sie unbedingt außen vorlassen, auch Tomaten heben nicht die Stimmung der Chinesen. Eine „schweinische" Fleischpizza sollten Sie auf jeden Fall mit Mais garnieren.

Wie begeistert man eine bestimmte Zielgruppe für seinen „Laden"?

Kids können sich meist nur billige Pizzen leisten. Sind die Kleinsten also Ihre Hauptzielgruppe, sollten Sie günstige Pizzen mit relativ wenigen Zutaten anbieten. In der Jukebox ist Technogedudel nicht verkehrt.

Teens kommen oft in Rudeln. Bei rockigen Klängen bevorzugen die Teenager Pizzen, die großzügig ausgestattet sind.

Studenten sind Gemüsefans und fast ausschließlich in der Nähe der Uni zu finden (wo sonst). Sie stehen auf ruhige musikalische Untermalung und wollen eine symmetrisch gestaltete Pizza. Auch wenn Sie die Pizzen für die Studis in vier Parzellen unterteilen, können Sie nur wenig verkehrt machen.

Prolls gibt es überall, nicht nur in Hafennähe. Für sie ist es am wichtigsten, daß die Pizza schön groß ist. Komfort ist nicht vonnöten und exotische Beläge völlig nebensächlich. Volksmusik hilft, um die Prolls bei Stimmung zu halten.



Der Manager koordiniert das Personal. Wenn Sie es in puncto Schnelligkeit übertreiben, leidet die Qualität des Essens. Ausgewogenheit ist hier Trumpf.

SÜNDHAFTES SYNDIKAT

Die Actionsequenzen sind das große Manko an *Pizza Syndicate*. Wäre hier genauer programmiert worden, wäre das Spiel noch wesentlich besser. Da die Steuerung in den Actionspielchen sehr schwammig ist, ist das Gelingen einer Aktion oftmals vom Glück und Zufall abhängig. Wollen Sie partout nicht auf die kriminellen Aktionen verzichten, sollten ein eigenes Syndikat gründen. Bei allen anderen Syndikaten benötigen Sie sehr lange, bis Sie an die großen „Fleischtöpfe", das heißt an lohnende und risikoreiche Aufgaben gelangen. Sind Sie jedoch Ihr eigener Syndikatsboß, gibt es gleich zu Beginn große Jobs zu bewältigen. Nachteil: Sie stehen im Clinch mit den anderen Syndikaten. Wenn Sie beispielsweise dem Godfather-Syndikat beitreten, gibt es fast keinen Ärger mit anderen Gaunern, Ihr Weg an die Syndikatsspitze dauert jedoch sehr lange. Denken Sie bei der Unterschrift für ein Syndikat aber auf jeden Fall daran, daß dies eine Entscheidung fürs Leben ist. Es ist immer schlecht, bei einem Überfall durch die Vordertür zu rasen, um den oder die Wächter im Raum zu überwältigen. Öffnen Sie vielmehr die Tür und verschwinden Sie wieder um die Ecke. Dadurch locken Sie den Wächter heraus und er kann dann leicht aus dem Weg geräumt werden. Um einem Konkurrenten mit kriminellen Aktionen den Garaus zu machen, müssen Sie nicht Mitglied eines Syndikats sein.



Angriff auf eine Pizzeria: Bei einem Überfall sollten Sie die Wächter aus dem Gebäude locken, um sich dort um sie zu kümmern.

Yuppies lieben Jazz und eine schicke Umgebung. Die Pizzen sollten exotischer sein als bei allen anderen Zielgruppen. Lachs wird hier immer gern genommen.

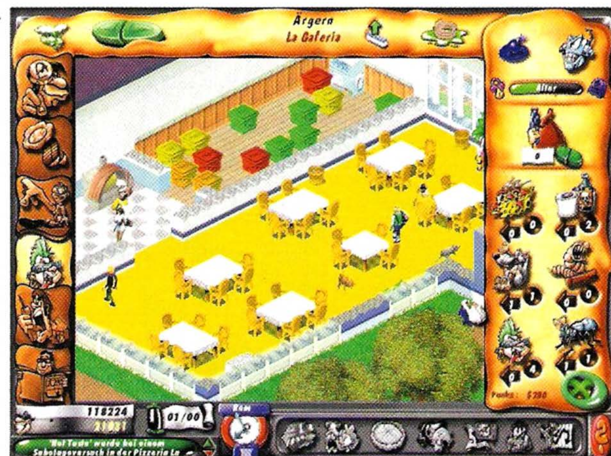
Bonzen sollten Sie keine minderwertigen Zutaten auftischen. Bei klassischer Musik verzehren sie in noblen Geschäften am liebsten auch edlere Pizzen (Kaviar, Lachs). Außerdem sollte die Pizza nicht nur gut schmecken (die Größe ist eigentlich egal), sondern vor allem auch gut und symmetrisch aussehen. Wo viele Bonzen speisen, finden Sie meistens auch den dicken Mann. Dieser Typus Mensch läßt bei Ihnen die Kassen klingeln.

Grufties kommen nur, wenn die Pizzen ordentlich groß sind und die Musik zackig daherkommt (Marschmusik). Standardpizzen sind bei ihnen beliebt. Außerdem finden Sie in dieser Zielgruppe auch die Rollstuhlfahrer, für die eine breite Fahrschneise im Restaurant nötig ist, damit sie hineingelangen.

Welche Art von Werbung verhilft der Pizzeria zu einem größeren Kundenstamm?

Werbung ist das A und O, um den Kunden Ihre Pizzen schmackhaft zu machen oder ihnen sogar Zutaten „aufzuzwingen", die sie eigentlich gar nicht mögen. Auch hier ist anzuraten, sich zuerst auf die „Eroberung" einer einzigen Stadt zu konzentrieren. Schalten Sie Fernsehwerbung, um die Massen zu erobern. Wählen Sie „kontinentweit", wenn Sie mehrere Filialen in einem Land haben. Eine


Mittels Werbekampagnen können Sie Geschmäcker einer bestimmten Zielgruppe komplett umkrempeln. Bewerben Sie außerdem außergewöhnliche Eigenkreationen.


Sabotageakte: Ziehen Sie alle Register der Sabotage. Ratten und Mehlwürmer können Ihren Konkurrenten in kurzer Zeit in den Ruin stürzen.

weltweite Kampagne ist nicht zu empfehlen, da die Geschmäcker zu verschieden sind, als daß eine solche Kampagne überall Erfolg hätte. Wählen Sie stattdessen für jede Stadt (oder zumindest für jedes Land) einen eigenen Werbefeldzug. Das Image sollte sich nach der zu gewinnenden Zielgruppe richten (z. B. künstlerisch für Bonzen, jugendlich für Teens, naturverbunden für Studis oder billig in Ländern, in denen die Kaufkraft schwach ist), während Sie bei der Aussage so viele Punkte wie finanziell möglich aufführen sollten. Eine Verunglimpfung des Konkurrenten wirkt ebenfalls immer und sollte nicht außer Acht gelassen werden. Bewerben Sie die Zutat, die die meisten unterschiedlichen Käufergruppen anmacht, um so eine breitere Basis für Ihr Geschäft zu haben. Mit der gezielten Zutatenanpreisung können Sie auch ganze Geschmacksveränderungen in der bestimmten Zielgruppe herbeiführen. Sind zum Beispiel alle Zielgruppen außer den Teens Thunfischfans, bewerben Sie Ihren Thunfisch mit einer jugendlichen Kampagne, um die Teens „umzupolen". Je mehr Zeit Sie der Werbefirma zur Entwicklung lassen, desto mehr lachende Smileys werden Sie finden. Also, lieber etwas länger mit der Werbung warten, dafür aber richtig zuschlagen. Fast ebenso verhält es sich mit den Kosten der Werbung, lediglich Teens und Prolls werden von einem zu hohen Werbeetat abgeschreckt. Wenn Sie Ihre Pizzeria in vielen Punkten anpreisen, sollten wenigstens einige davon zutreffen. Bewerben Sie Ihren Koch und er ist in Wahrheit eine „Nulpe", wird der Käufer Ihre Werbung nicht ernst nehmen. Um zu wissen, was die Pizzafans in Pizzaworld lieben, sollten Sie vor dem Abschluß eines Werbevertrages auf jeden Fall Markforschung betreiben. Das Geld dafür ist gut angelegt, wobei Sie das Fenster mit Farbforschung, Typographie etc. durchaus außen vor lassen können.

Wie richte ich meine Pizzeria am besten ein?

Die Einrichtungsart sollten Sie auch auf Ihre Zielgruppe abstimmen. Bonzen bevorzugen hochwertiges Material, gedeckte Farben und Deko-Schnickschnack wie einen marmornen Engel, während Prolls nicht einmal merken, ob der Tisch aus Holz oder Plastik besteht. Teens und Kids mögen eine „bunte" Filiale mit Teppich am liebsten. Da Sie am Anfang nicht allzuviel Geld haben, sollten Sie nicht die hochwertigsten und teuersten Einrichtungsgegenstände nehmen. Kaufen Sie vielmehr solide Mittelklasse (mindestens drei Sterne). Am Ofen hingegen sollten Sie nicht sparen. Ein Elektroofen ist zwar deutlich teurer als der zweitschnellste (Steinofen), macht sich aber vor allem dann bezahlt, wenn man einen leistungsstarken Koch einstellt. Als Bodenbelag reicht zu Beginn ein netter Parkettboden vollkommen aus. Stellen Sie sowohl einige große als auch einige kleine Tische in das Geschäft. Als Sonderzubehör empfiehlt sich die Jukebox, um mittels Musik Käufergruppen zu locken, sowie – falls Platz vorhanden ist – ein Fernseher. Verzichten Sie unbedingt auf den Fernseher in kleinen Filialen, da Sie den Raum besser für einen weiteren Tisch nutzen sollten. Vergessen Sie keinesfalls die Heizungen. In einer kleinen Filiale reichen zwei. In einer großen sollten vier zur Ausrüstung gehören. Mittels einer Holzwand können Sie sowohl den Raum unterteilen, als auch – und das ist sinnvoller – den Lagerraum vom Lokalteil abtrennen. Pflanzen sind kein Muß, verschönern den Gesamteindruck aber gewaltig.

Thorsten Seiffert ■

PERSONALAKTE

Bei der Auswahl des Personal gilt es einiges zu beachten: So sollte der Koch auf jeden Fall mehr oder minder begabt sein (Balken muß über die Hälfte voll sein). Sie benötigen auf jeden Fall zwei Köche. Ein schneller Koch schafft übrigens nur viele Pizzen, wenn der angeschaffte Ofen ebenfalls eine hohe Kapazität in geringer Zeit bewältigen kann. Bilden Sie den Koch nach und nach zum Meister- und dann zum Spezialitätenkoch aus. Mit Aushilfen läßt sich viel Schindluder treiben. So können Sie die Arbeitszeit der Aushilfen ausdehnen, was gegen das Gesetz ist. Angeschwärzt werden Sie deswegen von Ihren Konkurrenten jedoch recht selten. Wenn Sie eine Aushilfe ausbilden, wird sie irgendwann ein „normaler" Arbeiter. Grundsätzlich sollten Sie versuchen, zu erreichen, daß all Ihre Mitarbeiter mindestens drei Sterne in Sachen Geschwindigkeit aufweisen können. Im Managermenü können Sie per Schieberegler angeben, auf was der Manager besonders achten soll. Setzen Sie hier Qualität vor Schnelligkeit. Auch auf Wartung und Sauberkeit sollte Wert gelegt werden. Das kostet aber Ihr Geld, also stellen Sie den Hebel nur bis etwas über die Hälfte vor. Kellner sollten Sie nach den Service- und den Geschwindigkeitswerten auswählen.


Ausbildung: Bilden Sie Ihr Personal ständig weiter. Im besten Fall sollten vor allem die Geschwindigkeitswerte exzellent sein, denn: Time is money.

STARCRAFT: ZERG – KAMPAGNE



Die beiden folgenden Cheat-Codes werden im Chatfenster eingegeben:

RADIO FREE ZERG: Neues Musikstück für die Zerg-Kampagne
OPHELIA: Schaltet alle Missionen frei, so daß sie im Hauptmenü angewählt werden können.

Attila Pohlmann ■

STARCRAFT: BROOD WAR



Die Geheimmission von StarCraft: Brood War hat sogar ein eigenes Bild spendiert bekommen.

Wenn man die 9. Zerg-Mission der Brood War-Kampagne statt in 30 Minuten in 11 Minuten und 11 Sekunden schafft, wird eine Bonusmission freigeschalten. Andere Leser berichteten uns auch von anderen Zeiten, wichtig scheint auf jeden Fall zu sein, weit unter der vorgegebenen Zeit zu bleiben.

Daniel Kibart ■

SWAT 2

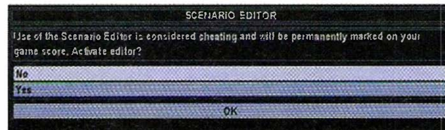
Um in SWAT 2 alle Missionen spielen zu können, muß man in der Datei SWAT.INI einige Änderungen vornehmen. Am Ende der Datei müssen unter dern Begriff [Missions Played] folgende Zeilen eingefügt/geändert werden:

[Missions Played]

SM1=1	SM7=1	SM13=1	TM19=1	TM25=1
SM2=1	SM8=1	SM14=1	TM20=1	TM26=1
SM3=1	SM9=1	SM15=1	TM21=1	TM27=1
SM4=1	SM10=1	TM16=1	TM22=1	TM28=1
SM5=1	SM11=1	TM17=1	TM23=1	TM29=1
SM6=1	SM12=1	TM18=1	TM24=1	TM30=1

Jens Krüger ■

ALPHA CENTAURI



Das Aktivieren des Karteneditors wirkt sich leider negativ auf den Punktestand aus.

Wenn man nach dem Start des Spiels STRG-K drückt, kann man den Karteneditor und die folgenden Tastenkürzel verwenden:

Y:	Karte aufdecken
Shift+F1	Einheit erstellen
Shift+F2	Technologische Entdeckung
Shift+F3	Seiten wechseln
Shift+F4	Energie verändern
Shift+F5	Jahr ändern
Shift+F6	Gegner töten
Shift+F7	Replay zeigen
Shift+F8	File zeigen
Shift+F9	Diplomatische Beziehungen editieren

Wenn man auf Menü klickt, bekommt man eine komplette Liste aller Cheats und wie man sie im Spiel aktiviert.

Kai Maier ■

Mit diesem Bug kann man, ganz ohne zu cheaten, die ganze Karte schon zu Beginn eines Spiels erkunden:
Wählen Sie eine Einheit an und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Bewegen Sie die Einheit nun über die einzelnen Kästchen auf der Karte. Während sie sich über einem Gitterkästchen befindet, werden Koordinaten, Distanz und eine Beschreibung angezeigt, auch wenn Sie das Gebiet noch nicht erkundet haben.

Martin Siedlaczek ■

SIMCITY 3000



Wenn Sie in Ihrer Stadt eine Feuerwache besitzen und es brennt, schicken Sie mit Hilfe des Feuerwehrsymbols die Feuerwehr zur Einsatzstelle. Durch unaufhörliches Klicken auf die Brandstelle werden jetzt zum Nullpreis Hunderte von Lösch-Hubschraubern zur Unglücksstelle gerufen.

Rudolf Klöckner ■

SHORTIES

Tomb Raider 3

Wie man auf Laras Hausdach im Trainingslevel gelangt:

Dazu muß man auf den Turm beim Hindernislauf klettern, genau dort, wo sich die Seilbahn befindet. Dort oben geht man zur rechten hinteren Ecke und stellt sich so hin, daß Lara diese Ecke genau anschaut. Dann muß man ein paar Mal, bei gedrückter Handlungstaste, in die Luft springen. Lara macht dann einen riesigen Sprung und gelangt zu einer unsichtbaren Plattform. Von dieser kann man auf eine rote Plattform und von dort auf das Dach springen. Von dort hat man einen ausgezeichneten Blick und kann auch zum Buggy, ohne den Schlüssel zu besitzen.

Sebastian Schmidt ■

Wenn man in Laras Haus mit dem Buggy fährt kann man nach den Schanzen in der Höhle den Hügel ganz links mit Vollgas hochfahren. Fahren Sie dort in den Gang und Sie kommen in der Rechtskurve kurz vor dem Ziel wieder heraus.

Fabian Bader ■

Anno 1602 – Neue Inseln, neue Abenteuer

Wer hätte das gedacht: Wenn Sie ein beliebiges Savegame von *Anno 1602* aus dem Verzeichnis SAVEGAME in das Verzeichnis EIGENE SZENARIEN verschieben und die Dateierweiterung von .GAM in .SZS umbenennen, können Sie den Spielstand mit dem Szenarioeditor beliebig verändern. Wenn Sie alle Veränderungen vorgenommen haben, schieben Sie den Spielstand einfach wieder in das Verzeichnis SAVEGAME zurück und ändern die Dateierweiterung in .GAM zurück.

Martin Galm/Sebastian Prehn ■

NBA 99 (DEMO)

Wenn Sie die Demo von *NBA Hangtime* etwas länger als 2x3 Minuten spielen wollen, müssen Sie einfach in der Datei NBA99.INI unter [gamesetup] quarter=1 in quarter=9 ändern. So stehen Ihnen 2x11 Minuten zur Verfügung.

Roman Boll ■

BALDUR'S GATE

Hunderte von Briefen und E-Mails haben uns zu Baldur's Gate erreicht. Auf den folgenden vier Seiten haben wir alle Cheats und Tips für Sie zusammengetragen.



Der Umhang von Baldurian eignet sich vor allem zum Schutz der Zauberer.

Wenn Sie im Hauptmenü von Baldur's Gate alle Zwischensequenzen anwählen können wollen, öffnen Sie im Verzeichnis von Baldur's Gate die Datei BALDUR.INI und fügen Sie die folgenden Zeilen ein:

[Movies]	
DEATHAND=1	**ENDMOVIE=1**
REST=1	**ELDRCITY=1**
BGSUNSET=1	**MINEFLOD=1**
BGENTER=1	**ENDCRDIT=1**
IRONTHRN=1	**GNOLL=1**
PALACE=1	**NASHKELL=1**
TAVERN=1	**BG4LOGO=1**
DUNGEON=1	**TSRLOGO=1**
BGSUNRIS=1	**BILOGO=1**
CAMP=1	**INFELOGO=1**
WYVERN=1	**INTRO=1**
BHAAL=1	**FRARMINN=1**
SEWER=1	**BEREGOST=1**

Markus Muggenhauser ■

Kämpfe gegen größere Gruppen von starken Gegnern lassen sich mit einem kleinen Trick in mehrere leichtere Einzelkämpfe aufteilen. Dazu schickt man einen getarnten Dieb oder Waldläufer in Richtung der Feinde und stellt die anderen Helden in einiger Entfernung in Formation auf. Der getarnte Lockvogel stellt sich nun so hin, daß er nur einen der Feinde im Blickfeld hat, und schießt mit einer Fernkampfwaffe auf den Feind. Dieser bemerkt jetzt den Charakter und nimmt die Verfolgung auf. Jetzt rennt man mit diesem Charakter in Richtung der eigenen Mannen, die mit dem einen Gegner kurzen Prozeß machen. So kann man sich viele der schwierigen Kämpfe erleichtern.

Andreas Kühnlein ■

Um den Helm und den Umhang von Baldurian zu bekommen, müssen Sie den Magier Degrodel im NW von Baldurs Tor in seinem Haus besuchen. Dort sollten Sie seinen Wachen ausweichen und mit Degrodel sprechen. Er gibt Ihnen sechs Schriftrollen „Stein zu Fleisch" und den Auftrag, eine versteinerte Söldnertruppe zu finden und zurückzuverwandeln. Einer der Söldner soll den Helm von Baldurian besitzen. Die Söldnerstatuen befinden sich im Besitz eines Kunstsammlers, dessen Villa sich links neben dem Marktplatz von Baldurs Tor befindet. Im Haus können Sie den Adligen nur beruhigen, wenn Sie ihm die geforderte Summe Geld geben. Wenn Sie den Söldner in der Ecke wiederbeleben, können Sie ihn nach dem Helm befragen. Wenn Sie seinen Wunsch respektieren, den Helm zu behalten, wird er Ihnen den Umhang von Baldurian schenken. Diesen müssen Sie bei Quanesh im Unterkeller (Bordell) abholen. Alternativ können Sie aber auch einfach ohne jedes Gespräch zu ihr gehen und den Umhang von einem erfahrenen Dieb klauen lassen.
Der Helm befindet sich im Gasthaus „Helm und Umhang" im NW der Stadt. Sind Sie dort, nehmen Sie die Treppe bei der Theke. Hinter einem Bild befindet sich der Helm (Falle!). Es lohnt sich aber nicht, den Helm bei Degrodel abzuliefern, da er Ihnen nur 5000 Gold dafür gibt und der Helm sehr gute Eigenschaftswerte besitzt.

Peter Lünenschloss ■

Mit diesem Trick können Sie fast jeden Kampf ohne jede Anstrengung gewinnen. Dafür brauchen Sie einen Kleriker, der Skelette herbeirufen kann. Mit diesem laufen Sie zu den Monstern, die Sie bekämpfen wollen, und zaubern möglichst viele Untote. Diesen geben Sie den Angriffsbefehl und laufen mit dem Kleriker so weit weg, daß die Monster Sie nicht mehr sehen können. Da die Monster nur kämpfen, solange die eigene Gruppe in Ihrem Blickfeld ist, verteidigen sie sich nicht gegen die Skelette und werden von diesen ohne Probleme besiegt. Sobald Sie im Infofenster die Erfahrungspunkte für die getöteten Monster sehen, können Sie mit Ihrer Gruppe ins Kampfgebiet vorrücken und die Sachen der Feinde aufsammeln.

Oliver Hess ■

Um diese Cheat-Codes zu aktivieren, muß man im Verzeichnis von *Baldur's Gate* die Datei BALDUR.INI mit einem beliebigen Texteditor öffnen (z. B. mit dem Notepad von Windows). Fügen Sie unter [Game Options] eine Zeile mit Cheats=1 ein.

Jetzt können Sie das Spiel starten. Benutzen Sie hier die Tastenkombination Strg-Tab, um in den Konsolen-Modus zu wechseln. Hier können Sie die verschiedenen Cheat-Codes eingeben und mit Enter bestätigen. Mit Strg-Tab schließen Sie das Fenster nach der Eingabe aller Codes wieder.

Cheats:CowKill(): Aktiviert in der Nähe von Kühen einen CowKill-Spruch
Cheats:CriticalItems(): Läßt alle für das Spiel wichtigen Gegenstände erscheinen
Cheats:DrizztAttacks(): Erschafft einen feindlichen Drizzt
Cheats:DrizztDefends(): Erschafft einen freundlichen Drizzt
Cheats:FirstAid(): Erschafft 5 Heiltränke, 5 Gegengifte und 1 Stein zu Fleisch-Spruch
Cheats:Midas(): Gibt Ihnen 500 Gold
Cheats:TheGreatGonzo(): Erschafft 10 Killerhühnchen, die Sie verteidigen
Cheats:Hans(): Teleportiert den Charakter
Cheats:ExploreArea(): Karte wird erforscht
CLUAConsole:CreateCreature(„yyy"): Erstellt NPCs. Maximal 6 Zeichen werden von diesem Kommando akzeptiert, deswegen sind die Namen einiger Charaktere etwas anders, als sie normalerweise im Spiel erscheinen. Probieren Sie z.B. Ray, Khalid, Noober, Jaheir, Drizzt.
CLUAConsole:SetCurrentXP(„xxx"): Statt xxx geben Sie hier an, wieviel Erfahrung Ihre Leute haben sollen.
CLUAConsole:CreateItem(„xxx"): Statt xxx geben Sie einen der folgenden Codes ein:

AMUL01 – Geschoßhalskette „Das verlorene Geschenk"
AMUL02 – Halskette
AMUL04 – Zios besetzte Halskette
AMUL05 – Blaustein-Halskette
AMUL06 – Agni Mani-Halskette
AMUL07 – Regenbogen-Obsidian-Halskette
AMUL08 – Tigerkaurieschneckenhaus-Kette
AMUL09 – Silberkette
AMUL10 – Goldkette
AMUL11 – Perlenkette
AMUL12 – Halskette der Träne Laerals (3000 gp)
AMUL13 – Blutstein Kette
AMUL14 – Schutzamulett +1
AMUL15 – Schild-Amulett
AMUL16 – Amulett des Metazaubereinflusses (+1 2 Stufe Zauberspruch)

AROW01 – Pfeil
AROW02 – Pfeil +1
AROW03 – Todespfeil
AROW04 – Säurepfeil
AROW05 – Beißender Pfeil
AROW06 – Explosionspfeil
AROW07 – Pfeil des Zauberbruchs
AROW08 – Feuerpfeil
AROW09 – Eispfeil
AROW10 – Pfeil der Durchbohrung
AROW11 – Pfeil +2
AROW1A – Pfeil +2 (andere Grafik)

AX1H01 – Streitaxt
AX1H02 – Streitaxt +1
AX1H03 – Streitaxt +2
AX1H04 – Wurfaxt
AX1H05 – Wurfaxt+2

BELT01 – Riemen
BELT02 – Goldener Riemen
BELT03 – Riemen der Stumpfheit
BELT04 – Riemen der Durchdringung
BELT05 – Riemen der Männlichkeit/Weiblichkeit

BLUN01 – Keule
BLUN02 – Flegel
BLUN03 – Flegel +1
BLUN04 – Streitkolben
BLUN05 – Streitkolben +1
BLUN06 – Morgenstern
BLUN07 – Morgenstern +1

BOLT01 – Bolzen
BOLT02 – Bolzen +1
BOLT03 – Gewitterbolzen
BOLT04 – Beißender Bolzen
BOLT05 – Verwandlungsbolzen
BOLT06 – Bolzen +2

BOOK01 – Magisches Buch
BOOK02 – Zauberbuch
BOOK03 – +1 Konstitution
BOOK04 – +1 Stärke
BOOK05 – +1 Geschicklichkeit
BOOK06 – +1 Intelligenz
BOOK07 – +1 Charisma
BOOK08 – +1 Weisheit
BOOK09 – Normales Buch

BOOT01 – Siebenmeilenstiefel
BOOT02 – Stiefel der List
BOOT03 – Stiefel des Hohen Nordens
BOOT04 – Stiefel der Vermeidung
BOOT05 – Stiefel der Bodenhaftung

BOW01 – Komposit-Langbogen
BOW02 – Komposit-Langbogen +1
BOW03 – Langbogen
BOW04 – Langbogen +1
BOW05 – Kurzbogen
BOW06 – Kurzbogen +1
BOW07 – Langbogen der Treffsicherheit
BOW08 – Adlerbogen

BRAC01 – Abwehrarmbänder RK 8
BRAC02 – Abwehrarmbänder RK 7
BRAC03 – Abwehrarmbänder RK 6
BRAC04 – Armbänder der Bogenschützen
BRAC05 – Armbänder
BRAC06 – Ogerkrafthandschuhe
BRAC07 – Geschicklichkeitshandschuhe
BRAC08 – Ungeschicklichkeitshandschuhe
BRAC09 – Handschuhe der Waffenfertigkeit
BRAC10 – Handschuhe der Waffenkunst

BULL01 – Kugel
BULL02 – Kugel +1
BULL03 – Kugel +2

CHAN01 – Kettenhemd
CHAN02 – Kettenhemd +1
CHAN03 – Kettenhemd +2
CHAN04 – Schienenpanzer
CHAN05 – Schienenpanzer +1
CHAN06 – Mithril-Kettenhemd +4

CLCK01 – Schutzumhang +1
CLCK02 – Schutzumhang +2
CLCK03 – Versetzungsumhang
CLCK04 – Wolfsumhang
CLCK05 – Umhang von Baldurian
CLCK06 – Umhang der Unauffindbarkeit
CLCK07 – Nymphenumhang

DAGG01 – Dolch
DAGG02 – Dolch +1
DAGG03 – Dolch +2
DAGG04 – Dolch +2, Langzahn
DAGG05 – Wurfdolch

DART01 – Wurfpfeil
DART02 – Wurfpfeil +1
DART03 – Betäubungspfeil
DART04 – Verletzungspfeil

HALB01 – Hellebarde
HALB02 – Hellebarde +1
HALB03 – Hellebarde +2

HAMM01 – Kriegshammer
HAMM02 – Kriegshammer +1
HAMM03 – Kriegshammer +2

HELM01 – Helm
HELM02 – Helm der Entgegengesetzten Gesinnung
HELM03 – Helm des Ruhmes
HELM04 – Abwehrhelm
HELM05 – Infravisionshelm
HELM06 – Helm zum Schutz vor Bezauberung
HELM07 – Helm von Baldurian

LEAT01 – Lederrüstung
LEAT02 – Lederrüstung +1
LEAT03 – Lederrüstung +2
LEAT04 – Beschlagenes Lederwams
LEAT05 – Beschlagenes Lederwams +1
LEAT06 – Beschlagenes Lederwams +2, zieht Geschosse an
LEAT07 – Beschlagenes Lederwams +2
LEAT08 – Schattenrüstung

MISC01 – Winter-Wolf-Pelz
MISC07 – Goldstück
MISC12 – Ankheg-Panzer
MISC13 – Samuel (Körper)
MISC16 – Feuerachat
MISC17 – Luchsauge
MISC18 – Sonnenstein
MISC19 – Türkis
MISC20 – Blutstein
MISC21 – Himmelstropfen
MISC22 – Andar
MISC23 – Jaspis
MISC24 – Tchazar
MISC25 – Zirkon
MISC26 – Iol
MISC27 – Mondstein
MISC28 – Wasserstern
MISC29 – Zios
MISC30 – Chrysoberyll
MISC31 – Sterndiopsid
MISC32 – Shandon
MISC33 – Aquamarin
MISC34 – Granat
MISC35 – Koralle
MISC36 – Perle
MISC37 – Titanit
MISC38 – Schwarzer Opal
MISC39 – Wasseropal
MISC40 – Mondriegel
MISC41 – Stern-Saphire
MISC42 – Diamant
MISC43 – Smaragd
MISC44 – Königstränen
MISC45 – Spitzbubenstein
MISC47 – Goldene Pantalons
MISC48 – Idol
MISC49 – Melicamp das Huhn
MISC50 – Schädel
MISC51 – Locke einer Nymphe
MISC52 – Kopf eines Lindwurms
MISC53 – Schale der Herrschaft über Wasserelemente
MISC54 – Leiche eines Kindes
MISC55 – Leiche von Herzog Eltan
MISC56 – Zerbrochene Waffe
MISC57 – Zerbrochener Schild
MISC58 – Zerbrochene Rüstung
MISC59 – Verschiedene zerbrochene Gegenstände
MISC60 – Spinnenkörper
MISC61 – Weinflasche
MISC62 – Tote Katze
MISC63 – Kauspielzeug
MISC64 – Teleskop
MISC65 – Leiche von Braage
MISC66 – Sohn des Bauern Brun (TOT)
MISC67 – Bruns toter Sohn
MISC68 – Abela die Nymphe
MISC69 – Helsharas Artefakt-Fragment
MISC70 – Delornas Statue
MISC71 – Delornas Zauberbuch
MISC72 – Die Klaue von Kazgaroth
MISC73 – Das Horn von Kazgaroth
MISC74 – Die Kerze
MISC75 – Giftdolch
MISC76 – Traumtrank
MISC77 – Schädel von Kereph
MISC78 – Einladung
MISC79 – Weiblicher Körper
MISC80 – Männlicher Körper
MISC81 – Schädel von Kereph
MISC82 – Alte Rüstung
MISC83 – Schlüssel zum Flußstöpsel

BALDUR'S GATE



MISC84 – Boo
MISC85 – Mulahey's Heiliges Symbol
MISC86 – Banditen-Skalp
MISC87 – Verseuchtes Eisen
MISC88 – Hasenpfote
MISC89 – Edwins Amulett
MISC90 – Chelaks Leiche

PLAT01 – Plattenpanzer
PLAT02 – Plattenpanzer +1
PLAT04 – Feldharnisch
PLAT05 – Feldharnisch +1
PLAT06 – Ankheg-Plattenpanzer
PLAT07 – Plattenpanzer

POTN02 – Trank der Feuerresistenz
POTN03 – Trank der Hügelriesenstärke
POTN04 – Trank der Frostriesenstärke
POTN05 – Trank der Feuerriesenstärke
POTN06 – Trank der Wolkenriesenstärke
POTN07 – Trank der Sturmriesenstärke
POTN08 – Heiltrank
POTN09 – Heldentrank
POTN10 – Unsichtbarkeitstrank
POTN11 – Unverletzbarkeitstrank
POTN12 – Trank der Steinriesenstärke
POTN13 – Brandöl
POTN14 – Geschwindigkeitstrank
POTN15 – Roter Trank
POTN16 – Violetter Trank
POTN17 – Gesundheitselixier
POTN18 – Absorptionstrank
POTN19 – Geschicklichkeitstrank
POTN20 – Gegengift
POTN21 – Trank der Klarheit
POTN22 – Trank der Kälteresistenz
POTN23 – Geschwindigkeitsöl
POTN24 – Trank der Verteidigung
POTN25 – Heiltrank
POTN26 – Explosionstrank
POTN27 – Feueratemtrank
POTN28 – Glückstrank
POTN29 – Intelligenztrank
POTN30 – Infravisionstrank
POTN31 – Trank der Geschütztheit
POTN32 – Gegengift
POTN33 – Magieabwehrtrank
POTN34 – Magiewiderstandstrank
POTN35 – Trank des magischen Schildes
POTN36 – Trank der Meisterdiebeskunst
POTN37 – Konzentrationstrank
POTN38 – Trank der Spiegelaugen
POTN39 – Wahrnehmungstrank
POTN40 – Trank der Unverletzbarkeit
POTN41 – Trank der Macht
POTN42 – Regenerationstrank
POTN43 – Trank der Einsicht
POTN44 – Trank der Stärke
POTN45 – Trank der Freiheit
POTN46 – Trank der Steinform

RING01 – Ring
RING02 – Ring des Feuerwiderstands
RING03 – Ring der Tierfreundschaft
RING04 – Ring der Ungeschicklichkeit
RING05 – Ring der Unsichtbarkeit
RING06 – Schutzring +1
RING07 – Schutzring +2
RING08 – Zauberring
RING09 – Ring der Handlungsfreiheit
RING10 – Goldring
RING11 – Silberring
RING12 – Onyxring
RING13 – Jadering
RING14 – Grünstein-Ring
RING15 – Blutstein-Ring
RING16 – Angel Skin-Ring
RING17 – Engelshaut-Ring
RING18 – Flammentanz-Ring
RING19 – Rubin-Ring
RING20 – Energiering
RING21 – Infravisionsring
RING22 – Ring der Heiligkeit
RING23 – Ring der Dummheit

SCRL02 – Zauberschriftrolle
SCRL03 – Zauberschriftrolle: Schutz vor Säure
SCRL04 – Zauberschriftrolle: Schutz vor Kälte
SCRL05 – Zauberschriftrolle: Schutz vor Elektrizität
SCRL06 – Zauberschriftrolle: Schutz vor Feuer
SCRL07 – Zauberschriftrolle: Schutz vor Magie
SCRL08 – Zauberschriftrolle: Schutz vor Gift
SCRL09 – Zauberschriftrolle: Schutz vor Untoten
SCRL10 – Fluch der Schwäche
SCRL11 – Fluch der Ungeschicklichkeit
SCRL12 – Fluch der Torheit
SCRL13 – Fluch der Häßlichkeit
SCRL14 – Fluch der Monsterherbeirufung
SCRL15 – Zauberschriftrolle: Schutz vor Versteinerung
SCRL16 – Fluch der Versteinerung
SCRL17 – Fluch der Krankheit
SCRL18 – Fluch der Dummheit
SCRL1B – Agannazars Hexerei
SCRL1C – Berührung eines Ghoul
SCRL1D – Hellsehen
SCRL1E – Magie bannen
SCRL1F – Flammenpfeil
SCRL1G – Feuerball
SCRL1H – Hast
SCRL1I – Person festhalten
SCRL1K – Blitz
SCRL1L – Monsterherbeirufung I
SCRL1M – Unauffindbarkeit
SCRL1N – Schutz vor Geschossen
SCRL1O – Verlangsamen
SCRL1P – Schädelfalle
SCRL1Q – Berührung eines Vampirs
SCRL1R – Gespensterform
SCRL1S – Schreckenszauber
SCRL1T – Geisterrüstung
SCRL1U – Verwirrung
SCRL1V – Dimensionstor
SCRL1Y – Erweiterte Unsichtbarkeit
SCRL1Z – Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit
SCRL2A – Monsterherbeirufung II
SCRL2D – Tote beleben
SCRL2E – Todeswolke
SCRL2F – Kältestrahl
SCRL2G – Monsterherbeirufung III
SCRL2H – Phantomtor
SCRL2I – Brief
SCRL2J – Brief
SCRL3D – Brief
SCRL56 – Schwere Wunden heilen
SCRL58 – Handlungsfreiheit
SCRL59 – Gift neutralisieren
SCRL61 – Kritische Wunden heilen
SCRL62 – Flammenstrahl
SCRL63 – Tote aufwecken
SCRL66 – Kleben
SCRL67 – Rüstung
SCRL68 – Brennende Hände
SCRL69 – Person verzaubern
SCRL70 – Sprühende Farben
SCRL71 – Blindheit
SCRL72 – Freunde
SCRL73 – Schutz vor Versteinerung
SCRL75 – Identifizieren
SCRL76 – Infravision
SCRL77 – Magisches Geschoß
SCRL78 – Schutz vor Bösem
SCRL79 – Schild
SCRL80 – Kalte Hand
SCRL81 – Schlaf
SCRL82 – Schockgriff
SCRL83 – Lernfähige Kugel
SCRL84 – Entzug von Lebenskraft
SCRL85 – Verschwimmen
SCRL86 – Böses entdecken
SCRL87 – Unsichtbares entdecken
SCRL89 – Horror
SCRL90 – Unsichtbarkeit
SCRL91 – Klopfen
SCRL92 – Gesinnung erkennen
SCRL93 – Glück
SCRL94 – Furcht widerstehen
SCRL95 – Säurepfeil
SCRL96 – Spiegelung
SCRL97 – Stinkende Wolke
SCRL98 – Stärke
SCRL99 – Netz

SHLD01 – Kleiner Schild
SHLD02 – Kleiner Schild +1
SHLD03 – Mittlerer Schild
SHLD04 – Mittlerer Schild +1
SHLD05 – Großer Schild
SHLD06 – Großer Schild +1
SHLD07 – Großer Schild +1, +4 gegen Geschosse
SHLD08 – Tartsche
SHLD09 – Tartsche
SHLD10 – Tartsche
SHLD11 – Kleiner Schild
SHLD12 – Kleiner Schild
SHLD13 – Mittlerer Schild
SHLD14 – Mittlerer Schild
SHLD15 – Großer Schild
SHLD16 – Großer Schild

SLNG01 – Schleuder
SLNG02 – Schleuder +1

SPER01 – Speer
SPER02 – Speer +1
SPER03 – Speer +3, Verfluchter Wendespeer

STAF01 – Stabschleuder
STAF02 – Stabschleuder +1

SW1H01 – Bastardschwert
SW1H02 – Bastardschwert +1
SW1H03 – Bastardschwert +1, gegen Formwandler
SW1H04 – Langschwert
SW1H05 – Langschwert +1
SW1H06 – Langschwert +2
SW1H07 – Kurzschwert
SW1H08 – Kurzschwert +1
SW1H09 – Kurzschwert +2
SW1H10 – Kurzschwert der Heimtücke
SW1H13 – Mondklinge
SW1H15 – Krummsäbel +3, Frostbrand

SW2H01 – Zweihändiges Schwert
SW2H02 – Zweihändiges Schwert +1
SW2H03 – Zweihändiges Schwert, Verfluchtes Berserkerschwert +3
SW2H06 – Spinnenfluch

WAND02 – Zauberstab der Furcht
WAND03 – Zauberstab der magischen Geschosse
WAND04 – Lähmungsstab
WAND05 – Zauberstab des Feuers
WAND06 – Zauberstab des Frostes
WAND07 – Zauberstab der Blitze
WAND08 – Zauberstab des Schlafes
WAND09 – Zauberstab der Verwandlung
WAND10 – Zauberstab der Monsterherbeirufung
WAND11 – Zauberstab des Himmels

XBOW01 – Schwere Armbrust
XBOW02 – Schwere Armbrust +1
XBOW03 – Scharfschützenarmbrust
XBOW04 – Leichte Armbrust
XBOW05 – Leichte Armbrust +1
XBOW06 – Schnellschußarmbrust

Thorsten Veit ■

Mit Hilfe der folgenden Liste können Sie sich Ihre persönliche Lieblingsgruppe zusammenstellen und die einzelnen Charaktere dann im Spiel zusammensuchen:

Name	Geschlecht	Gesinnung	Rasse	Klasse	Attribute (Stärke, Intelligenz, Weisheit, Geschicklichkeit Ausdauer, Charisma)	Spezielle Eigenschaften	Wo man sie findet
Ajantis	M	Rechtschaffen Gut	Mensch	Paladin	17,12,13,13,16,17	Keine	Karte nördlich des Freundlichen Arm
Alora	W	Chaotisch Gut	Halbling	Dieb	8,14,7,19,12,10	Keine	Halle der Wunder (Baldur's Gate)
Dynaheir	W	Rechtschaffen Gut	Mensch	Zauberer	11,17,15,13,16,12	Gift verlangsamen	Gnollfestung
Yeslick	M	Rechtschaffen Gut	Zwerg	Kämpfer/Kleriker	15,7,16,12,17,10	Magie bannen	2. Level Mantelwald Mine
Imoen	W	Neutral Gut	Mensch	Dieb	9,17,11,18,16,16	Keine	Erstes Feld nach Kerzenburg
Minsc	M	Neutral Gut	Mensch	Waldläufer	18/93,8,6,15,15,9	Berserker	In Nashkell
Khalid	M	Neutral Gut	Halbelf	Krieger	15,15,10,16,17,9	Keine	Im Freundlichen Arm
Coran	M	Chaotisch Gut	Elf	Kämpfer/Kleriker	14,14,9,20,12,16	Keine	Mantelwald
Kivan	M	Chaotisch Gut	–	Waldläufer	18/12,10,14,17,14,8	Keine	Hohe Hecke
Xan	M	Rechtschaffen Gut	Elf	Zauberer	13,17,14,16,7,16	Kann Moonblade benutzen	Naskell Minen, Level 4
Jaheira	W	Neutral	Halbelf	Kämpfer/Druide	15,10,14,14,17,15	Keine	Im Freundlichen Arm
Branwen	W	Neutral	Mensch	Kleriker	13,9,16,16,15,13	Spiritueller Hammer	Auf dem Jahrmarkt
Faldorn	W	Neutral	Mensch	Druide	12,10,16,15,11,15	Dread Wolf herbeirufen	Mantelwald (3. Abschnitt)
Skie	W	Neutral	Mensch	Dieb	11,15,8,18,15,13	Keine	Entar Silvershield's Haus (Baldur's Gate)
Garrick	M	Chaotisch Neutral	Mensch	Barde	14,13,14,16,9,15	Keine	Beregost
Quayle	M	Chaotisch Neutral	Gnom	Kleriker/Illusionist	8,17,10,15,11,6	Unsichtbarkeit	Auf der Brücke vor Baldur's Gate
Safana	W	Chaotisch Neutral	Mensch	Dieb	13,16,9,17,10,17	Tiere verzaubern	Leuchtturm
Edwin	M	Rechtschaffen Böse	Mensch	Zauberer	9,18,9,10,16,10	Keine	Nashkell
Kagain	M	Rechtschaffen Böse	Zwerg	Kämpfer	16,15,11,12,20,8	Keine	Beregost
Eldoth	M	Neutral Böse	Mensch	Barde	16,13,10,12,15,16	Vergiftete Pfeile herstellen	Mantelwald (3. Abschnitt)
Montaron	M	Neutral Böse	Halbling	Kämpfer/Dieb	16,12,13,17,15,9	Keine	Karte südlich vom Freundlichen Arm
Viconia	W	Neutral Böse	Elf	Kleriker	10,16,15,19,8,14	Magische Resistenz 50%	Peldvale
Shar-Teel	W	Chaotisch Böse	Mensch	Kämpfer	18/58,14,7,17,9,11	Keine	Östlich vom Tempel
Tiax	M	Chaotisch Böse	Gnom	Kleriker/Dieb	9,10,13,16,16,9	Geist herbeirufen	Baldur's Gate (Westen)
Xzar	M	Chaotisch Böse	Mensch	Zauberer	14,17,16,16,10,10	Keine	Karte südlich vom Freundlichen Arm

Markus Schütte ■

ALPHA CENTAURI (VERSION 1.01)

Aufgrund eines kleinen Bugs in *Alpha Centauri* kann man sich einen Vorteil gegenüber den anderen Rassen verschaffen. Dazu muß man wie folgt vorgehen:

Man spielt eine Partie mit der Gruppierung seiner Wahl und entwickelt möglichst fortschrittliche Einheiten.
Nun speichert man das Spiel ab und beendet es.
Im Hauptmenü wählt man „Spiel laden" an und wählt den Spielstand an. Wenn das Bild des Gruppenführers erscheint, klickt man aber auf Abbrechen und geht ins Hauptmenü zurück. Wenn man jetzt mit der selben Partei wie beim vorherigen Spiel ein neues Spiel beginnt, kann man von Anfang an die Einheiten bauen, die man schon im vorherigen Spiel bauen konnte (keine außerirdischen Einheiten). Im Workshop lassen sich diese Einheiten aber noch nicht verändern, da die nötigen Technologien erst entdeckt werden müssen.



Wenn Sie unseren Tip befolgen, können Sie lange vor dem Gegner die modernsten Einheiten bauen.

Jan Grobe ■

#

SHORTIES

Dark Project

Die Pfeilfallen kann man sich selbst zunutze machen: Wenn die Pfeile auf eine Holzwand oder einen Balken treffen (wie z. B. in dem Hüter-Gebäude im Level „Die zerfallene Kathedrale"), wirft man einen schweren Gegenstand (Schutt o. ä.) so auf den Auslöser, daß er halb daraufliegt. Nun wird die Falle unendlich lange immer und immer wieder ausgelöst. Mit diesem Trick kann man bis zu 999 Breitkopfpfeile bekommen.

Tim Tröndle ■

Im neunten Level (Zurück zur Kathedrale) kann man sich den Weg mit Hilfe eines kleinen Tricks stark verkürzen. Sobald man in der Kathedrale das Auge genommen hat, ist der Haupteingang versiegelt. Wenn man aber schon beim Hineingehen einen Schädel in die Türe legt, kann sich die Türe nicht mehr schließen und ist auch noch offen, wenn man das Auge genommen hat. Sobald man durch den Haupteingang hinausgegangen ist, ist der Level gewonnen.

Alexander Nitsche ■

Rollercoaster Tycoon

Mit einem kleinen Trick können Sie sich bei *Rollercoaster Tycoon* die Kassen füllen. Bauen Sie dafür einfach eine Attraktion, die Unmengen von Besuchern anlockt (z. B. den Rollercoaster) und bauen Sie vor das Gerät einen möglichst großen Eingangsbereich. Nun klicken Sie auf den Rollercoaster und stellen unter Optionen „Synchronize with adjacent station" ein. So fahren die Wagen nicht mehr, aber die Attraktion bleibt geöffnet.
Warten Sie jetzt, bis die Warteschlange wirklich lang ist. Dann können Sie den Eintrittspreis heraufsetzen (z. B. auf 25 $) und „Synchronize with adjacent station" wieder ausschalten. Ab jetzt können Sie sich entspannt zurücklehnen und beobachten, wie die Kassen klingeln.

Daniel Krickel ■

HALF-LIFE (DEUTSCHE VERSION)

Um die Cheat-Codes zu aktivieren, müssen Sie *Half-Life* mit einem Parameter starten. Am einfachsten geht das, wenn Sie den Link, mit dem Sie *Half-Life* starten, verändern. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Link und wählen Sie „Eigenschaften". Hier wählen Sie die Lasche „Verknüpfung" und setzen im Feld „Ziel" hinter die bereits vorhandene Zeile „-dev –toconsole" (natürlich ohne die Anführungszeichen).

Wenn Sie das Spiel über diese Verknüpfung starten, landen Sie direkt in einer Eingabezeile. Durch Drücken von ESC kommen Sie in das altbekannte Hauptmenü.

Laden Sie hier einen alten Spielstand oder beginnen sie ein neues Spiel. Im Spiel können Sie die bereits bekannte Konsole durch Drücken der Taste ^ (unter der ESC-Taste) ins Bild holen. Hier können folgende Cheatcodes verwendet werden:

/god	Unverwundbarkeit
/noclip	Geistmodus. So können Sie durch Wände gehen.
/impulse 101	Alle Waffen werden mit maximaler Munition verfügbar.
/fly	Flugmodus. Die Tasten sind genauso wie normalerweise im Wasser.
/notarget	Mit diesem Cheat werden Sie für die Gegner unsichtbar und können ganz ohne Kampf durch die größten Monsterhorden spazieren.

Während die vorherigen Cheat-Codes immer eingegeben werden können, funktionieren die folgenden Codes nur, wenn Sie gerade einen neuen Level beginnen.

/give XXXX Für XXXX können Sie einen der folgenden Gegenstände einsetzen:

item_battery	Batterie für den Schutzanzug
item_healthkit	Gesundheitspaket
item_longjump	Der Weitsprung wird möglich
item_suit	Sie bekommen den Anzug

Die folgenden Codes stehen für die Munition:

ammo_357
ammo_9mmAR
ammo_9mmbox
ammo_9mmclip
ammo_ARgrenades
ammo_buckshot
ammo_crossbow
ammo_egonclip
ammo_gaussclip
ammo_glockclip
ammo_mp5clip
ammo_mp5grenades
ammo_rpgclip

Die folgende Codes stehen für die Waffen:

weapon_357
weapon_9mmAR
weapon_9mmhandgun
weapon_crossbow
weapon_crowbar
weapon_egon
weapon_gauss
weapon_glock
weapon_handgrenade
weapon_hornetgun
weapin_mp5
weapon_python
weapon_rpg
weapon_satchel
weapon_shotgun
weapon_snark
weapon_tripmine
weapon_quantumdestabilizer

/MAP XXXX: Öffnet die Karte XXXX

Einzelspielerkarten:

c0a0; c0a0a; c0a0b; c0a0c; c0a0d c0a0e; c1a0; c1a0a; c1a0b; c1a0c c1a0d; c1a0e; c1a1; c1a1a; c1a1b c1a1c; c1a1d; c1a1f; c1a2; c1a2a c1a2b; c1a2c; c1a2d; c1a3; c1a3a c1a3b; c1a3c; c1a3d; c1a4; c1a4b c1a4d; c1a4e; c1a4f; c1a4g; c1a4i c1a4j; c1a4k; c2a1; c2a1a; c2a1b c2a2; c2a2a; c2a2b1; c2a2b2; c2a2c c2a2d; c2a2e; c2a2f; c2a2g; c2a2h c2a3; c2a3a; c2a3b; c2a3c; c2a3d c2a3e; c2a4; c2a4a; c2a4b; c2a4c c2a4d; c2a4e; c2a4f; c2a4g; c2a5 c2a5a; c2a5b; c2a5c; c2a5d; c2a5e c2a5f; c2a5g; c2a5w; c2a5x; c3a1 c3a1a; c3a1b; c3a2; c3a2a; c3a2b c3a2c; c3a2d; c3a2e; c3a2f; c4a1 c4a1a; c4a1b; c4a1c; c4a1d; c4a1e c4a1f; c4a2; c4a2a; c4a2b; c4a3 c5a1

Multiplayer/Deathmatch:

boot_camp; bounce; datacore; lambda_bunker; snark_pit; stalkyard; subtransit; undertow;

Trainig

t0a0; t0a0a; t0a0b; t0a0b1; t0a0b2; t0a0c; t0a0d

Aufgrund eines Fehlers im Programm können Sie jede Waffe auch für Schüsse über große Entfernungen verwenden. Als erstes müssen Sie dazu die Armbrust anwählen und in den zweiten Waffenmodus wechseln (Scharfschützenmodus). Jetzt machen Sie ein Quicksave und laden dieses sofort wieder ein. Der Scharfschützenmodus ist jetzt immer noch aktiviert und bleibt es auch beim Wechseln der Waffe. So können Sie mit jeder Waffe über große Entfernungen treffen. Um den Scharfschützenmodus wieder zu deaktivieren, müssen Sie einfach wieder die Armbrust aktivieren und zweimal den zweiten Waffenmodus anwählen.

Thorsten Veit ■



Ein Nachteil eines Internet-Zugangs könnte eventuell sein, daß man relativ viel Zeit damit verbringt. Besonders ärgerlich ist das natürlich für den alleine Lebenden, muß er doch gelegentlich anfallende Haushaltstätigkeiten stark einschränken. Da wäre das lästige Einkaufen. Folgende Methode hat sich bei mir als optimal herausgestellt: Regelmäßiges Einkaufen ist Unsinn. DIe sinnvolle Alternative: Wenn man gerade ohnehin unterwegs ist, einfach alles mögliche für den Kühlschrank einpacken. Lebensmittel haben die erfreuliche Eigenschaft, von sich aus kundzutun, wann sie verdorben sind. Im Normalfall kommen sie in schlichten Farbtönen ins Haus. Wenn dann die Salami bunt und schrill zu leuchten beginnt: vom Kühlschrank in die Mülltonne umlagern. Milch ist verdorben, wenn sie wie Joghurt aussieht, Joghurt ist verdorben, wenn er wie Camembert aussieht, der ist verdorben, wenn er wie Tilsiter aussieht und Tilsiter ist sowieso nur verdorbene Milch. Konserven gehören in den Müll, wenn sie rund werden und wie ein Fußball aussehen. Eine Karotte ist nicht mehr ganz frisch, wenn sie sich zum Knoten binden läßt. Übrigens: Hausputz geht schnell und einfach mit Gartenschlauch und Kernseife. Merke: Was nicht mit Wasser und Kernseife weggeht, ist wahrscheinlich Natur und sollte nicht angegriffen werden! Weitere praktische Haushaltstips auf Anfrage.

Rainer Rosshirt

SZENEN EINER REDAKTION (Teil 2)

Hallo Rainer,
ich fasse mich kurz, weil ich eigentlich nur eine einzige Frage habe. Wann wird den C&C 3 nun erscheinen? Immer wieder hört man von einem anderen Termin. Welcher stimmt nun?

Viele Grüße: Tim

Rosshirt: *„Der Tim will wissen, wann der dritte Teil von Command & Conquer nun wirklich erscheint. Wer kann sachdienliche Hinweise geben?"*
Melzer: **macht Rauchringe**
Weidhase: *„Mit gekochten Spaghetti Mikado zu spielen wäre einfacher."*
Borovskis: *„Kennst Du Herrn Godot?"*
Rosshirt: **guckt verwirrt**
Maueröder: *„Arbeitet der bei Westwood?"*
Weidhase: *„Ich hätte zwei Lottozahlen, die in drei Wochen gezogen werden!"*
Melzer: **blättert in der Speisekarte des Chinesen von nebenan* „Ich habe leider auch keine Unterlagen dazu."*
Weidhase: **grinst**
Rosshirt: *„He... ich frag hier ganz ernsthaft."*
Maueröder: *„In der letzten, offiziellen Pressemitteilung war vom Juni die Rede."*
Wagner: **kichert**
Rosshirt: *„Und? Ist der Termin realistisch?"*
Wagner: **lacht laut**
Rosshirt: **guckt fragend zu Wagner**
Wagner: **wischt sich eine Träne aus dem Auge* „Sie wollen es nur noch mal eben für den Pentium III optimieren. Das kann noch etwas dauern."*
Rosshirt: *„Wie lange ist ‚etwas'?"*
Wagner: **macht eine nichtssagende Handbewegung**
Maueröder: *„Ich hab' zu tun, kannst Du nicht versuchen, es selbst herauszufinden?"*
Rosshirt: **starrt in den Kaffeesatz* „Versuch' ich ja, aber ich seh' nix."*
Maueröder: *„Mein lieber Kollege – ich dachte hierbei eigentlich mehr an seriöse, konventionelle, journalistische Recherchen."*
Rosshirt: *„Das sagst Du so leicht dahin. Sie halten sich diesbezüglich doch sehr bedeckt."*
Mauröder: *„Das wirst Du doch wohl auf die Reihe bekommen?"*
Rosshirt: **greift zum Telefonhörer und wählt eine Nummer* „Guten Tag, Rosshirt. Ich hätte bei Ihnen gerne etwas bestellt. Eine Kristallkugel. Ja, das Modell „Widescreen extraklar". Und noch einen Satz Tarotkarten. Ja, die übliche Adresse. Ja, es eilt wieder einmal."*
Rosshirt: *„Lieber Tim. Einen genauen Termin über das Erscheinungsdatum von C&C 3 zu nennen, gestaltet sich momentan sehr schwierig. Auf Juni kann ich Dir leider wenig Hoffnung machen. Vermutlich wird das Spiel erst im Dezember erscheinen. Nein, woher ich diese Information habe, kann ich Dir leider nicht sagen."*

BESCHWERDE

Mahlzeit, Rainer,
Zuerst einmal der übliche Formalitätenblödsinn: Wie geht es Dir? Mir geht es gut! ...bla, bla, bla...
Ich schreibe diese paar Zeilen, um mich über den fehlenden Einfallsreichtum bei den neuesten Spielen zu beschweren. Jedesmal, wenn ich Eure Zeitschrift durchblättere, fällt mir auf, daß es fast nur noch Spiele gibt, die eine 1, 2 oder 3 im Titel tragen. Selbst Programme ohne besagte Zahlen im Titel basieren meistens auf irgendwelchen anderen Games. Mal ganz ehrlich: Das ist doch ein Armutszeugnis für die Spielebranche. Ich sehe ja ein, daß sich Nachfolger von bereits erfolgreichen Spielen besser verkaufen lassen und kaum ein Risiko darstellen, doch denke ich, daß dadurch die Qualität der Spiele ganz erheblich sinkt. Mich ärgern ganz einfach Games, die auf einem bereits (von der Story her) abgeschlossenem Spiel basieren, weil man da merkt, wie die Story so zurechtgeschnitten wurde, damit man einen halbwegs plausiblen Anschluß zum Vorgänger fand. Die Grafik wird zwar ständig verbessert, doch frage ich mich, ob das ein wirklich gutes Spiel ausmacht. Aber was soll's! Mir bleibt immer noch mein Aufruf an die Spielebranche, sich endlich wieder was Vernünftiges einfallen zu lassen, anstatt sich, in der Nase bohrend, weitere Nachfolger von zweitklassigen Spielen auszudenken. Und gleichzeitig bete ich für die Spielefirmen, die sich in den heutigen Tagen noch trauen, innovativ und selbstbewußt zu handeln. Nachdem ich nun meinen Unmut fürs Erste kundgetan habe, habe ich noch eine letzte Frage. Ich entschuldige mich für meine Unwissenheit, aber ist es eigentlich möglich, daß Spiele, die von der BPjS indiziert wurden, jemals wieder auf den freien Markt zurückkehren dürfen? Oder bleiben sie Zeit ihres Lebens geächtet? Man sieht sich (man ist ja nicht blind),

Grüße
Mr. Propper

Ich habe nun zwar nicht so ganz verstanden, warum Du Dich ausgerechnet bei uns darüber beschwerst, aber ich denke mal, Du wolltest damit nur Deinen allgemeinen Wunsch nach diesbezüglicher Konversation verbalisieren. PC Games, das anerkannte Fachblatt für gepflegte Dialoge, ist dafür natürlich das richtige Medium. Warum sehr oft Nachfolger und Nachahmer eines Spieles auf den Markt kommen, ist ja eigentlich klar und wurde von mir auch schon an dieser Stelle erörtert. Aber da meine Geduld groß und das Gedächtnis

POST SCRIPT

MEINUNGEN & FRAGEN



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

HOTLINES

Firma	Internet	Telefon	Zeiten
Acclaim	www.acclaim.de	089-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14^{00}-19^{00}
Activision	www.activision.de	01805-22 51 55	Mo-So 16^{00}-18^{00} (nicht an Feiertagen)
Art Department	www.artdepartment.de	0234-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Ascaron	www.ascaron.de	05241-96 66 90	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Attic	www.attic.de	07431-5 43 05	Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 13^{00}-18^{00}
Blue Byte	www.bluebyte.de	0208-4 50 29 29	Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{30}-19^{30}
Cendant Software	www.cendantsoft.de	061 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Cryo	www.cryo-interactive.com	05241-95 35 39	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}, Sa, So 14^{00}-16^{00}
Disney Interactive	www.disney.de	069-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}, Sa 14^{00}-19^{00}
Egmont Interactive	www.egmont.de	01805-25 83 83	Mo-Do 18^{00}-20^{00}
Eidos Interactive	www.eidos.de	01805-22 31 24	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
Electronic Arts	www.ea.com	0190-57 23 33 (1)	24 Stunden am Tag
Empire	www.kochmedia.com	089- 85 79 51 38	9^{00}- 13^{00} Uhr
Greenwood	www.greenwood.de	0234-9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
GT Interactive	www.gtinteractive.com	01805-25 43 91	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Hasbro	www.hasbro.com	01805-20 21 50	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Ikarion	www.ikarion.de	0241-4 70 15 20	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Infogrames	www.infogrames.de	0190-51 05 50 (1)	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
Innonics	www.innonics.de	0511-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Interactive Magic	www.imagicgames.de	01805-22 11 26	Mo-Fr 17^{00}-20^{00}, Sa, So 14^{00}-17^{00}
Konami	www.konami.com	069-95 08 12 88	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
Magic Bytes	www.magic-bytes.de	05241-95 33 33	Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
Mattel	www.mattelmedia.com	069-95 30 73 80	Mo-Fr 9^{00}- 21^{00}
Max Design		0043-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
MicroProse	www.microprose.de	01805-25 25 65	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Microsoft	www.microsoft.com/germany/support	0180-5 67 22 55	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
Mindscape	www.mindscape.com	0208-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Navigo	www.navigo.de	089-32 47 31 51	Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
NEO	www.neo.at	0043-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Psygnosis	www.psygnosis.com	01805-21 44 33	Mo-Fr 15^{00}-20^{00}
Ravensburger	www.ravensburger.de	0751-86 19 44	Mo-Do 16^{00}-19^{00}
Sega	www.sega.de	040-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
Software 2000	www.software2000.de	0190-57 20 00	Mo-Do 14^{00}-19^{00}, Fr 10^{00}-14^{00}
Sunflowers	www.sunflowers.de	0190-51 05 50 (1)	Mo-Fr 11^{00}- 19^{00}
Take 2	www.take2.de	0180-5 3 0 4 5 25	Mo-Fr 10^{00}- 17^{00}
THQ	www.thq.de	02131-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
TLC Tewi	www.learningco.com	089-14 8 27 1 13	Mo-Fr 10^{00}- 17^{00}
TopWare	www.topware.de	0621-48 28 66 33	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
Ubi Soft	www.ubisoft.de	0211-3 38 00 30	werktags 9^{00}-16^{00}
Virgin	www.virgininteractive.de	040-39 10 13 00	Mo-Do 15^{00}-20^{00}

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Dort findet man meistens recht schnell das gewünschte File.

(1) **Anfallende Gebühren:** DM 1,20 pro Minute

INSERENTEN

Inserent	Seite
Alternate Versand	6,7
Aztech	111
Barmer	132,133
Bertelsmann	11,157
Blue Byte	47
Call & Play	177
Camel	19, 27,41
CDV	59
COMPUTEC MEDIA AG	90,91,106,107,137, 140,141,161,180
Computer Profis	109
Creative Labs	53
Cross	115
Deutsche Sparkassenorganisation	57
Egmond Interactive	162,163
Eidos Interactive	39,113
Electronic Arts	24,25
ELSA	220
Empire Interactive	103
Game it!	99
GT Interactive	63
Hasbro/MicroProse	2, 9, 85
Hint Shop	155
Infogrames	17,21,28,76,77,87,126,127
Interact	42,43
Joysoft	155
Lomax	175
Mannesmann Mobilfunk	13
Milchstrasse	149
MLC	123
MTV	217
MVG	215
Okay Soft	123
Philip Morris	95
Postbank	15
Prima	23
Saitek	155
Schwäbisch Hall	61
Software 2000	70,71
STB	168,169
The THQ Company	73,164,165,166,167
TopWare Interactive	135
Ubi Soft	219
Dt. Volks & Raiffeisenbanken	67

mancher Leser klein ist, kann ich gerne noch weiter darüber schwadronieren: Heutzutage werden Unsummen in die Entwicklung eines Spieles gesteckt, weil es ja immer größer, besser, bunter und 3D-iger werden muß. Somit geht jede Firma ein enormes finanzielles Risiko ein. Das Risiko wird natürlich geringer, wenn man bekannte Titel oder zumindest bekannte Spielprinzipien nimmt. Mochte der Kunde schon den ersten Teil, wird er dem zweiten sicherlich nicht abgeneigt gegenüber stehen. Die Verkaufszahlen scheinen diese Ansicht auch zu bestätigen. Ob der Kunde ein völlig neues Spielprinzip ebenso mit der prompten Ablieferung seiner Barschaft belohnen wird, erscheint fraglich. In Anbetracht dessen, daß schon ein einziges Spiel, das vom Markt nicht angenommen wird, eine Firma in arge Bedrängnis bringen kann, werden solche „Aufwärmaktionen" verständlich. Wenn Ihr an diesem Thema wirklich interessiert seid, meldet Euch in Scharen dazu. Ich kann in so einem Fall ja auch mal versuchen, einem Verantwortlichen aus dieser Branche ein paar Worte zu entlocken.

LOB UND GRÜNER KLEE

Sehr geehrter Herr Rosshirt,
Stellen Sie sich vor, daß Sie ein Wohnzimmer betreten, in dem der Bär steppt (in Form von 2 Kleinkindern), mit tiefﬂiegendem Spielzeug und einer Lautstärke, die einem Preßlufthammer gleichkommt. Mittendrin in dem Chaos sitzen 2 Erwachsene, die sich glücklich über die PCG hermachen (Wir können uns nie einigen, wer zuerst lesen darf).Sind wir jetzt reif für die Klapsmühle? Eines der Highlights von PCG ist definitiv die Leserbriefseite. Den ganzen Vormittag wartet mein Mann auf unseren Briefträger, um ihm dann selig lächelnd seine Zeitung aus den Händen zu reißen. Das ist einer der wenigen Zeitpunkte, zu denen sein liebstes Kind (der PC) mal Sendepause hat. Ich persönlich bin zwar der Meinung, daß für die spielerischen Bedürfnisse meines Mannes eine PlayStation völlig ausreichend wäre, aber ich genieße es, wenn mein Mann seine Zwiegespräche mit seinem PC hält. Ich lasse ihn in dem naiven Glauben, daß er mit Fluchen oder netten Worten seine regelmäßigen, schon fast legendären Systemabstürze verhindern kann. Zurück zu PCG. Ich finde es faszinierend, daß ein Mann in Ihrem Alter (wie Sie selbst immer betonen) noch immer so schlagfertig und wortgewandt ist. Verwenden Sie irgendwelche Mittelchen? Wenn ja, kann ich die käuflich erwerben (für meinen Vater)? Da ich mir Ihren Job als nicht so stressig vorstelle, könnte es auch sein, daß Sie den ganzen Monat meditativ vor sich in murmelnd über pfiffige Antworten nachdenken. Aber ganz egal wie, ich finde Sie (und Ihre Antworten) megagut. Weiter so!

Liebe Grüße,
Beatrix Grützke

Wie schön, daß Sie inmitten des familiären Chaos die meditative Seite der PC Games entdeckt haben. Schließlich verwenden wir auch sehr viel Sorgfalt auf die Auswahl unseres karmaschmeichelnden Papiers! Kinderhaltung im Aquarium schafft zwar sehr schnell Ruhe, wird aber von der Gesellschaft nicht toleriert. Da ich (bösen Gerüchten zufolge) diesen Job begonnen habe, als die ersten Computer noch aus Stangen mit kleinen Kugeln bestanden, muß ich inzwischen wirklich „irgendwelche Mittelchen" nehmen. Wie Sie sehr richtig erkannt haben, bediene ich mich dazu der Meditation. Pro Woche meditiere ich in der Regel eine Tastatur in Grund und Boden und verbrauche die Tagesproduktion eines französischen Tabakwarenherstellers als Meditationshilfe.

NACHSCHLAG

Hi Leserbriefonkel,
ich weiß nicht, warum sich die SM-Anhänger so auf ihren Lack- und Lederschlips getreten fühlen, da doch in Eurer Redaktion mindestens zwei Gleichgesinnte werkeln: Erstens der CHEFRED, der sich ein sadistisches Vergnügen daraus macht, die Leute mit der Peitsche zur Arbeit anzutreiben, und zweitens unser allseits beliebter Leserbriefonkel selbst, denn wer seit über 6 Jahren in irgendeinem Kellerkabuff hockt, die Ergüsse der Leser über sich ergehen läßt (Ups! Natürlich nur die schriftlichen!!!) und dafür weder Urlaub noch eine nennenswerte Bezahlung erhält, MUSS masochistisch veranlagt sein!

Grüße,
Andreas Thiede

SO ERREICHEN SIE UNS

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA AG, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
eMail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax
0911/2872-250
Abo-Telefon:
0180/5959506
Abo-Fax:
0180/5959513
Abo-eMail:
computec.abo@dsb.net

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur:
Thomas Borovskis (V.i.S.d.P.)
Stellvertreterin des Chefredakteurs:
Petra Maueröder
Berater der Chefredaktion:
Oliver Menne
Redaktion Deutschland:
Jürgen Melzer, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Harald Wagner
Redaktion USA:
Florian Stangl
Redaktion Hardware:
Thilo Bayer (Leitung), Bernd Holtmann
Redaktion Cover-CD-ROM:
Jürgen Melzer
Redaktion Tips & Tricks:
Florian Weidhase (Leitung), Peter Gunn, Daniel Kreiss, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Lars Geiger
Redaktionsassistenz:
Marcus Esposito
Freie Mitarbeiter:
Derek dela Fuente (England), Andreas Lober
Textkorrektur:
Margit Koch
Bildredaktion:
Albert Kraus
Layout:
Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Sabine Klier, Albert Kraus, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung:
Gisela Tröger

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage von WIAL bei.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 0911/2872-150
Telefax: 0911/2872-240
eMail: carudolph@computec.de
Website: www.computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98
Anzeigenverkauf:
Wolfgang Menne (-144)
Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer (-140)
Onlinewerbeflächenverkauf:
Susanne Szameitat (-142)
Anzeigenmarketing:
Monika Fleenor (-345)
Assistenz der Anzeigenleitung:
Claudia Rudolph (-143)
Ina Schubert (-346)
Anzeigenleitung (V.i.S.d.P):
Thorsten Szameitat (-141)

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Verlagsleiter:
Roland Bollendorf
Produktionsleitung:
Michael Schraut
Werbeleitung:
Martin Reimann (Leitung), Oliver Schneider, Sandra Wendorf
Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleitung:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM DM 114,- (Ausland DM 138,-)
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-
Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820,
Fax: 06246/8825277
eMail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD ÖS 900,-
PC Games Plus ÖS 1.435,-
Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg
ISSN/Pressepost:
PC Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

PC Games	*CD*	*Plus*	*Magazin*
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	J12782	B41783	B83361

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage IV. Quartal 1998 331.641 Exemplare

Hi Leser! Da unterliegen wir aber einem gravierenden Trugschluß! Ich bin keineswegs masochistisch veranlagt. Im Gegenteil! Denk doch mal nach: Jeder, der jahrelang die Leser mit seinen Antworten tyrannisiert und sich nur durch einen amtlich beglaubigten Totenschein (vielleicht!) vom letzten Wort abhalten läßt, muß eindeutig sadistisch veranlagt sein.

PERSONENFRAGE

Hallo Rossi!
Daß es Leute gibt, die anderen ins Wort fallen, ist zwar eine Unsitte, aber doch recht häufig (Ja! Ich kann das auch nicht ausstehen. Anm.v.RR). Nicht ganz so häufig und schon fast eine Leistung ist es, jemanden zu unterbrechen, der einem geschrieben hat! Das äußert sich dann in merkwürdigen Kommentaren mitten im Text, die immer mit „Anm. v. RR" enden. Und genau diese Anmerkungen machen mir Gedanken. Wer oder was ist „RR"? Handelt es sich um eine Person oder vielleicht um einen englischen Automobilhersteller?

Lebe lange und in Frieden
M.Pfeiffer

Hab ich das noch nicht erwähnt? Bei „RR" handelt es sich um „Rüstiger Rentner". Er verdient sich ein Zubrot zu seiner kargen Rente, indem er ein paar Stunden wöchentlich bei uns aushilft und die Leserbriefe putzt. Leider kann man es ihm nicht abgewöhnen, sie gelegentlich auch noch zu verzieren.

GRUNDSATZFRAGE

Lieber Herr Rosshirt,
wie kommen Sie eigentlich auf die Idee, Ihrem PC einen Namen zu geben? Immerhin ist ein PC ein Spiel- bzw. Werkzeug. Ihn so zu personifizieren, halte doch für – gelinde gesagt – bedenklich. Sollen sich jugendliche Leser an Ihrem merkwürdigen Verhalten ein Beispiel nehmen?

Mit sorgenvollen Grüßen: Jens Folkert

Igor entwickelte im Laufe der Jahre doch schon Allüren, die ihn weit über tote Materie stellen. Kein „Ding" käme auf die Idee aus purem Trotz mit Fehlermeldungen um sich zu werfen. Eine eigene (eMail-) Adresse hat er ja auch und ich verbringe so viel Zeit mit Igor, daß ich nach dem Ausschalten (was sehr selten der Fall ist) immer das Gefühl habe, einen Freund getötet zu haben. Das traurige Verglimmen seiner Leuchtdiode geht mir doch sehr ans Herz. Ich gebe Ihnen zwar Recht, daß Igor zweifelsfrei keine eigene Persönlichkeit ist, jedoch gibt es mir zu denken, daß sich viele Probleme mit ihm lösen lassen, indem man ihn direkt mit Namen anspricht. (Auf den Button „Druck" zu drücken erzeugt gern eine Fehlermeldung, „Igor, druck das aus", verbunden mit der selben Tätigkeit, führt meistens zum Erfolg.) Ich sollte wirklich einmal Urlaub machen! In so einem Fall könnte ich dann ja Igors Seele frankensteintechnisch auf ein Notebook übertragen.

ANREGUNG

Salut Rainer,
jetzt mal ehrlich. Welche Managerspiele gibt es noch nicht? Nach dem x-ten Fußballmanager und ein paar neuen Ideen (*TV Sport Boxing* oder *Airline Tycoon*) haben die Firmen doch gar keine Ideen mehr. *Bundesliga Manager 2010*? Nein danke. Dabei könnte man doch etwas entwickeln, daß ganz neu ist. Meine Idee wäre da ein Managerspiel àla *Bundeskanzlermanager 1999*. Man fängt als Bürobote an und muß sich eine Beförderung erarbeiten. Um seinem Glück auf die Sprünge zu helfen, kann man sich bei seinen Vorgesetzten einschleimen etc. Irgendwann wird man dann zum Spitzenkandidaten seiner Partei und kann einen Wahlkampf führen. Ich wäre sehr an so einem Spiel interessiert und meine Freunde auch.

M. Müller

Ich bin nun aber ganz und gar nicht der Meinung, daß hier noch eine gravierende Marktlücke wäre. Vom Pizzabäcker über Baulöwe zu Bürgermeister – nahezu alle Bereiche wurden bedient. Oder? Eine Simulation eines Wahlkampfes stelle ich mir nicht so aufregend vor. Dagegen ist die Unterhaltung, welche mir im Wartezimmer eines Arztes geboten wird, ja geradezu ein Thriller. Wie ist dazu eigentlich Eure Meinung? Vermißt Ihr diesbezüglich etwas Grundsätzliches?

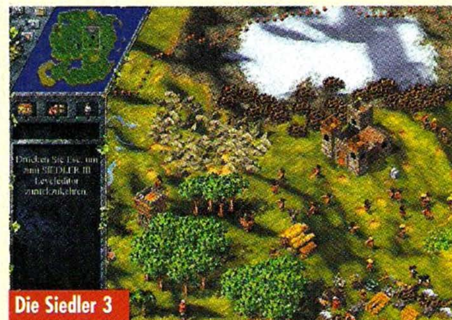
COMING UP!

Coming soon...

APRIL '99


X-Wing Alliance

Spieletitel	Genre
Alien vs. Predator	Action
Civilization: Call to Power	Strategie
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Strategie
Der Korsar	Strategie
Die Siedler 3 Mission-CD	Strategie
F-16 Aggressor	Flugsimulation
GTA London 1969	Action
Imperialism 2	Strategie
Machines	Strategie
NASCAR Revolution	Rennspiel
Recoil	Action
Silver	Rollenspiel
Star Trek: Starship Creator	Adventure
Starsiege	Action-Strategie
TOCA 2	Rennspiel
Twisted Mind	Denkspiel
Warzone 2100	Strategie
X-Wing Alliance	Action


Die Siedler 3

MAI '99

Spieletitel	Genre
Army Men 2	Action-Strategie
Descent 3	3D-Action
Diablo 2	Rollenspiel
Fly!	Flugsimulation
Jagged Alliance 2	Strategie
King Pin	3D-Action
Legacy of Kain: Soul Reaver	Action-Adventure
MechWarrior 3	Simulation
Star Trek: Birth of the Federation	Strategie
Streetwars	Wirtschaftssimulation

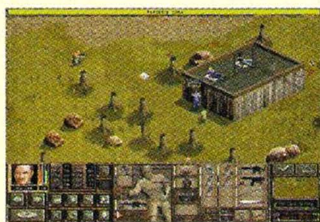
JUNI '99

Spieletitel	Genre
Braveheart	Strategie
Der Verkehrsgigant	Wirtschaftssimulation
Drakan	3D-Action/Adventure
Fighting Steel	Strategie
Flanker 2.0	Flugsimulation
Interstate '82	Action/Rennsimulation
Siege	Strategie
Soulblighter	3D-Rollenspiel
Total Annihilation: Kingdoms	Strategie
Warhammer 40.000: Rites of War	Strategie

JULI '99

Spieletitel	Genre
Amen	Action-Adventure
Blade	3D-Action
Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie
Giants	Action-Adventure
Gorky 17	Rollenspiel
Quake III: Arena	3D-Action
Rayman 2	Jump & Run
ReVolt	Rennspiel
Shadowman	3D-Action
Techno Mage	Rollenspiel

Jagged Alliance 2



Eigentlich sollte die deutsche Verkaufsversion von *Jagged Alliance 2* schon Ende letzten Jahres in den Ladenregalen stehen, doch etliche Fehler in den Betaversionen veranlaßten TopWare Interactive dazu, den Release immer wieder zu verschieben. Zur nächsten Ausgabe ist es nun endlich soweit: Ein ausführlicher Test mit einer geballten Ladung an Hintergrundwissen wartet auf Sie.

Lands of Lore 3



Der Versuch Westwood's mit *Lands of Lore 2* ein Rollenspiel für die breite Masse zu schaffen, konnte 1998 nicht gänzlich in die Tat umgesetzt werden. Nach dem Motto „Back to the Roots" sollen daher mit dem dritten Teil der Rollenspiel-Saga die Wünsche der echten Hardcore-Rollenspieler angesprochen werden. Ob sich die Ankündigungen bestätigen werden, erfahren Sie in unserem Test in Ausgabe 6/99.

Unreal Tournament



Nach dem großen Erfolg von *Unreal* wagt Epic Games mit *Unreal Tournament* als Erster den Schritt, ein reines Multiplayer-Spiel zu präsentieren. Ob *Unreal Tournament* im grafischen und spielerischen Bereich die gleichen Maßstäbe wie sein Vorgänger setzen kann? Gespannt darf man auf jeden Fall sein, denn alles, was die Entwickler bereits im Vorfeld gezeigt haben, läßt von diesem Produkt so einiges erwarten.

TIPS & TRICKS

In der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen eine ausführliche Komplettlösung zum Strategie-Knüller *Commandos: Im Auftrag der Ehre* liefern. Sie werden erfahren, wie Sie der deutschen Übermacht gewaltig die Suppe versalzen können und mit welchen Mitteln Sie die Missionsziele am schnellsten erreichen. Zusätzlich werden Sie wie jedes Monat mit Cheats und hilfreichen Tips versorgt.



Die PC Games Ausgabe 6/99 erscheint am 5. Mai 1999